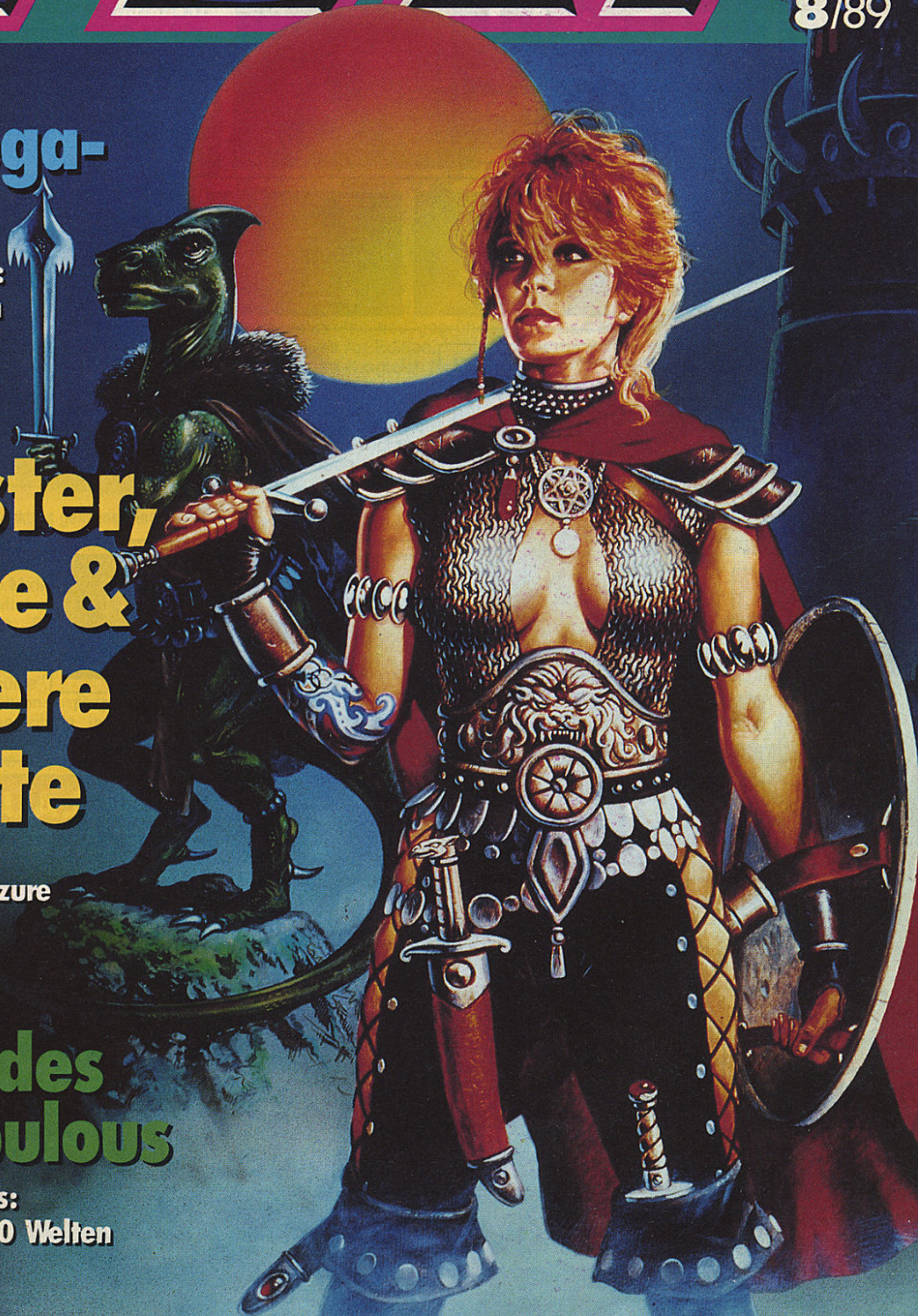
DAS GROSSE COMPUTER- UND VIDEO-SPIELE-MAGAZIN VON HAPPY COMPUTER

POWER PLAY

Markt&Technik

Sonderteil: Nur in Verbindung mit Happy-Computer

8/89



Die Mega-Messe

- Großer Report: Sommer-CES in Chicago

Monster, Magie & finstere Mächte

- Erster Test: Curse of the Azure Bonds

Alle Codes für Populous

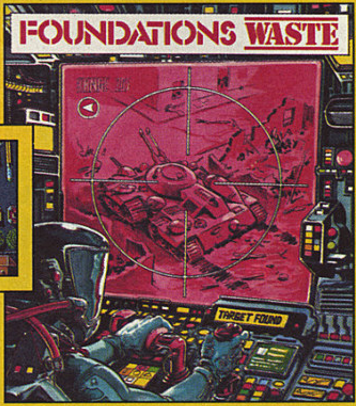
- Tip des Monats: Zugriff auf 500 Welten

16-BIT-SOFTWARE IN UNGLAUBLICHER QUALITÄT

CBM AMIGA • ATARI ST

OUTRUN

SIE SIND COOL, DIE MOTOREN HEISS, DIE MÄDCHEN PRÄCHTIG, EIN VOLLER TANK UND FREIE FAHRT .... DER REST IST IHRE SACHE ...! *DIE HÖCHSTE ERFAHRUNG IN DER MOTOR-SPORT-SIMULATION*

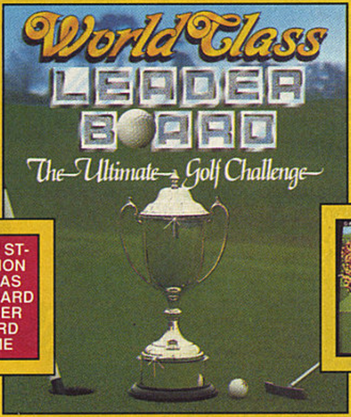


CBM AMIGA • ATARI ST

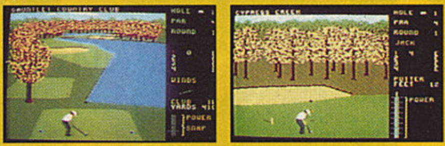
FOUNDATIONS WASTE

FANTASTISCHE GRAFIK. HERRLICHE ARCADE-SIMULATION. VOLLGEPACKT MIT ACTION

© EXOCET SOFTWARE



ATARI ST-VERSION IST DAS STANDARD LEADER BOARD GAME



PC & COMPATIBLE • CBM AMIGA • ATARI ST

WORLD CLASS LEADERBOARD

DIESES GAME FORDERT DIE GLEICHEN STRATEGIEN UND ENTSCHEIDUNGEN WIE DAS WIRKLICHE SPIEL. UND WEIL BILD UND FEELING SO LEBENSECHT SIND, VERBESSERT ES SICHER AUCH IHR ECHTES GOLF-SPIEL.

ERSCHEINT IN KÜRZE

STREET FIGHTER
BIONIC COMMANDO
PHANTASM
ERHÄLTLICH FÜR ATARI ST UND CBM AMIGA

ZUM UNGLAUBLICHEN PREIS VON DM 34,95

KLASSIX®

BILDSCHIRMFOTOS VON VERSCHIEDENEN SYSTEMEN

Swan Chambers, Mill Street, Congleton, Cheshire CW121AB. Telephone: 0260 299023. Fax No. 0260 299059

Reisefieber

Während sich der Rest der Welt auf verstopften Autobahnen und berstenden Badestrände ärgert, sitzt die *POWER PLAY*-Redaktion gemütlich im Büro und läßt die Joysticks rauchen. Natürlich können auch wir nicht widerstehen, ein paar Stunden außerhalb der Redaktionsräume zu verbringen — rein geschäftlich, versteht sich.

Zuerst flog Michael zu Microprose ins schöne England, um sich die neuen Spiele vorstellen zu lassen. Nach der Präsentation lud Microprose zur England-Premiere des neuen Bette Midler-Films "Beaches" ein. Michael war mehr von den neuen Programmen begeistert, über den Film meinte er nur: "Ne ganz schöne Schnulze".

"Beaches": Die Redaktion geht ins Kino

Während in Deutschland die Sonne schien, besuchte Anatol das windgebeutelte Chicago, um sich die frischen Spiele der "Consumer Electronic Show '89" anzusehen. Auch ihn trieb's in einer freien Stunde ins Kino: "Indiana Jones and the Last Crusade" war seit drei Tagen in den Staaten angelaufen. Sein Kommentar bestand aus drei Buchstaben: "Wow!". Obwohl er vor dem Kino seinen Leihwagen ziemlich endgültig zentralverriegelte (und die Schlüssel natürlich im Auto lagen), kam der Messebericht noch rechtzeitig. Alles über die neuesten Trends, Gags und Spielneuheiten erfahrt Ihr auf Seite 8.

Während dieser Zeit saß Henrik im ländlichen Rietberg und unterhielt sich mit Ariolasoft-Geschäftsführer Hans-Joachim Krusche. Sie plauderten unter anderem über die Namensänderung von "Ariolasoft" zu "United Games". Genaueres findet Ihr auf Seite 18. Bei United Games traf Henrik auch die ST-Hexer von Thalion Software und auf die Programmierer des neu gegründeten Labels Art Edition.

Zwei "Golden Goblins" in der Redaktion

Quasi zum Ausgleich für die vielen zurückgelegten Kilometer besuchten uns an einem regnerischen Junitag die Golden-Goblins-Programmierer Holger Ahrens und Volker Mahron.

Doch Reisen haben Tücken: Als Holger und Volker in einem Schwabinger Café bezahlen wollten, wurde der 50-Mark-Schein vom Kellner resolut zurückgewiesen. Der Grund: Der Copyright-Vermerk der Bundesbank (steht winzig klein am unteren Rand des Scheins) fehlte — der Kellner behauptet felsenfest, der Schein sei gefälscht. Bevor der Kellner die beiden zum Tellerwaschen abkommandieren konnte, zückte Volker einen neuen Schein, auf dem das ersehnte Sätzchen stand.

Nach so vielen "externen Begebenheiten" nun zurück zu dieser Ausgabe: Die Vorschau, die Ihr am Ende jeder *POWER PLAY*-Ausgabe findet, ist immer mit ein wenig Vorsicht zu genießen. Wenn wir einen Ausblick auf den nächsten Monat wagen, kann es immer wieder passieren, daß geplante Beiträge aus den abenteuerlichsten Gründen nicht rechtzeitig fertig wurden. So geschehen mit dem versprochenen Interview mit William Gibson: Die Antworten des "Neuromancer"-Autors blieben irgendwo zwischen den U.S.A. und Haar bei München hängen. Ein ähnliches Schicksal widerfuhr dem geplanten "Bloodwych"-Test. Der Redaktionsschluß rückte näher und näher; die telefonisch hart bedrängte Pressedame der Softwarefirma Image Works war am Verzweifeln: "Ich fürchte, die Programmierer brauchen noch ein Weilchen...". Auf den Test des Dungeon-Dramas müssen wir Euch deshalb bis zur nächsten *POWER PLAY* vertrösten. Schließlich wollen wir Euch keine Peudo-Tests von unfertigen Versionen zumuten. Wegen dieser "Schieber" ein inbrünstiges "Sorry"...

Keine offizielle Messekleidung: "Star Treck"-Uniform und Clowndreß

Adventure-Glück und Action-Spaß wünscht Euch für diesen Monat

das POWER PLAY-Team

DIE BEWERTUNG

Hits und Flops, Zahlen und Grimassen: Spiele werden in *POWER PLAY* jeden Monat nach einem ausgeklügelten System getestet. Wie es funktioniert und was die Wertungen im einzelnen bedeuten, verrät Euch diese Seite.

In *POWER PLAY* gibt es ein einheitliches Bewertungssystem, das wir bei den Tests von Computer-, Video- und Automatenspielen verwenden. Jedes Spiel kann mindestens 0 und höchstens 100 Punkte erhalten. Die Wertung 50 bedeutet genau "Durchschnitt".

Bei der Grafik-Wertung werden Aspekte wie Farben, Sprites, Animation und Scrolling berücksichtigt. Beim Sound spielen sowohl die Musik (technische Qualität, Komposition) als auch die Effekte eine Rolle. Am wichtigsten ist jedoch die Gesamtwertung, die bei uns "POWER-Wertung" heißt. Sie sagt aus, wieviel Spaß ein Programm macht und wie hoch die Spiel-Motivation ist.

Umsetzungen von bereits getesteten Programmen oder besonders schlechte Spiele werden oft nur kurz getestet, um Platz zu sparen. Bei diesen Kurz-Tests beschränken wir uns auf ein paar Zeilen Text und die *POWER*-Wertung.

Seit Ausgabe 3/89 gibt es das goldene *POWER PLAY*-Prädikat. Damit zeichnen wir ganz hervorragende Spiele aus, die auch langfristig Spaß und Motivation garantieren. Wir vergeben diese Auszeichnung sehr selten. Ihr könnt dafür sicher sein, daß alle Spiele, die dieses Prädikat erhalten, auch wirklich ihr Geld wert sind.

Bei allen Wertungen berücksichtigen wir die Hardware-Fähigkeiten des jeweiligen Computers. Der Zahn der Zeit spielt ebenfalls eine Rolle, da im Lauf der Jahre die einzelnen Computer immer besser ausgenutzt werden. Das ist wichtig, wenn man später einmal neue Wertungen mit älteren vergleicht.

Alle Tests werden von unserem festen Spiele-Team geschrieben. Bei jeder Besprechung (mit Ausnahme der Kurz-Tests) bekommt man ein Bild von dem/den Redakteur(en) zu sehen, die das Spiel getestet haben. Ihr Mienenspiel läßt darauf schließen, welchen Eindruck das Programm auf die Tester machte. Dieses "Wertungs-Gesicht" drückt die ganz subjektive Meinung des einzelnen Testers aus; Grafik-, Sound- und *POWER*-Wertung hingegen werden von der gesamten Redaktion bestimmt. *hl*

Heinrich Lenhardt

Seine aktuellen Renner: **RVF** (ST), **Populous** (Amiga), **Blood Money** (Amiga), **R-Type** (Amiga), **Blades of Steel** (Nintendo), **Son Son II** (PC-Engine), **Moto Roader** (PC-Engine).

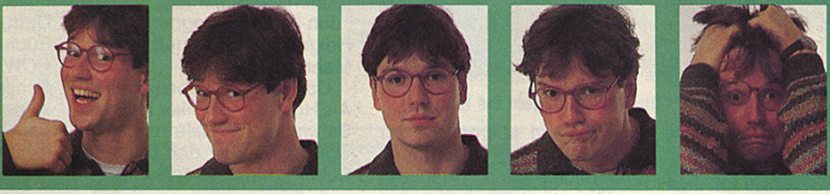
Anatol Locker

Seine derzeitigen Lieblinge: **Populous** (ST), **Zork Zero** (Amiga), **Space Quest III** (Amiga, ST, MS-DOS), **Battlehawks 1942** (Amiga), **Grand Prix Circuit** (MS-DOS).

Spitzenklasse | Gut | Durchschnitt | Mäßig | Miserabel

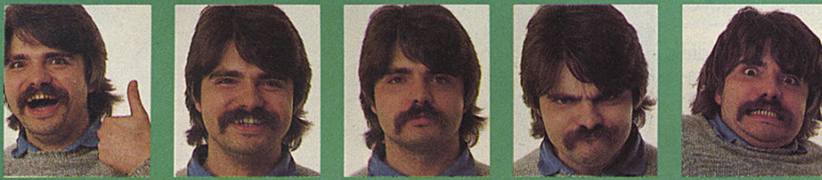
Heinrich Lenhardt hl

Anatol Locker al

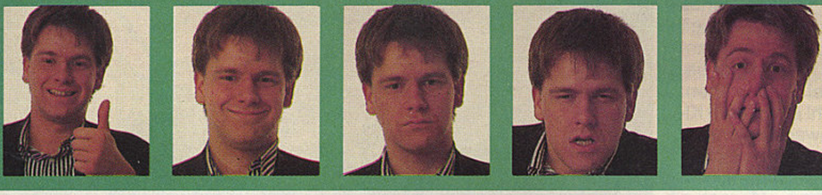


Spitzenklasse | Gut | Durchschnitt | Mäßig | Miserabel

Michael Hengst mh



Martin Goldmann go



Michael Hengst

Zur Zeit spielt er besonders gern **Populous** (Amiga), **F-16 Combat Pilot** (ST), **RVF** (ST), **Project Firestart** (C 64), **Simon's Quest** (Nintendo), **Son Son II** (PC-Engine).

Martin Goldmann

Seine momentanen Hits: **Zork Zero** (Amiga), **Populous** (Amiga), **R-Type** (Amiga), **Ultima V** (MS-DOS), **Demon's Winter** (MS-DOS), **Grand Prix Circuit** (MS-DOS).

Henrik Fisch

Läßt alles liegen und stehen für: **Wonderboy III** (Sega), **Simon's Quest** (Nintendo), **Xevious** (Nintendo), **Gradius** (Nintendo), **Dragon Spirit** (PC-Engine), **Katakis** (Amiga).

Spitzenklasse | Gut | Durchschnitt | Mäßig | Miserabel

Henrik Fisch hf

POWER PLAY INHALT 8/89

Aktuell

Consumers Electronic Show: Brandneue Spiele aus Amerika	8
Aktuelle Kurzmeldungen	14
Fünf auf einen Streich: die *POWER PLAY*-Compilation	15
Neuer Name, neues Glück: Von "Ariolasoft" zu "United Software"	18
Microprose stellt vor	19

Power-Tips — Hilfen für schwierige Spiele

Tip des Monats: Alle Codes zu Populous	26
Jeanne d'Arc	28
Microprose Soccer, Superstar Ice Hockey, TV Sports Football, Bundesliga Manager, Project Firestart	29
Battlehawks 1942, Sierra-Spiele leichtgemacht	30
Hallo Freaks: Leser helfen Lesern	31
Legend of Blacksilver	32
Clue Books: Ultima V	36
Videospiel-Tips:Gradius, Shinobi, Punch Out, R-Type, Ghosts'n Goblins, Super Mario Bros., Castlevania, Y's, World Court Tennis, Passing Shot, Metroid	36

Computerspiele-Tests

Curse of the Azure Bonds	22
Deja Vu II: Lost in Las Vegas	24
Shogun	24
Kult	44
Weird Dreams	45
Personal Nightmare	45
Sim City	46
Waterloo, Steel Thunder	48
Millennium 2.2	49
Rainbow Warrior	50
Phobia	50
Rick Dangerous	51
Xybots	52
Thunderbirds	52
Wicked	54

Automatenspiele-Tests

Turbo Out Run	61
Operation Thunderbolt	61

Kurz-Tests

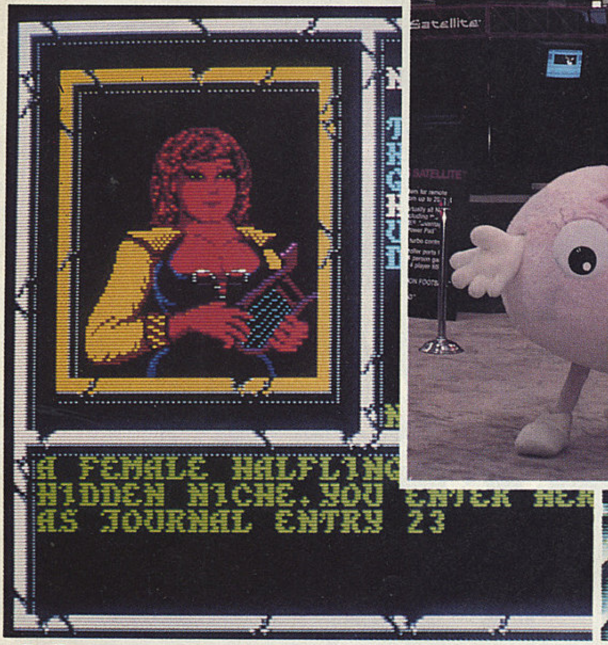
Sorcerer Lord, Gunship, Shoot 'em up Construction Kit, Savage	55
Robocop, Waterloo, BattleTech, Stormlord, Heroes of the Lance	56
The Duel — Test Drive II, Savage, Hillsfar, Chuck Yeagers AFT 2.0	57

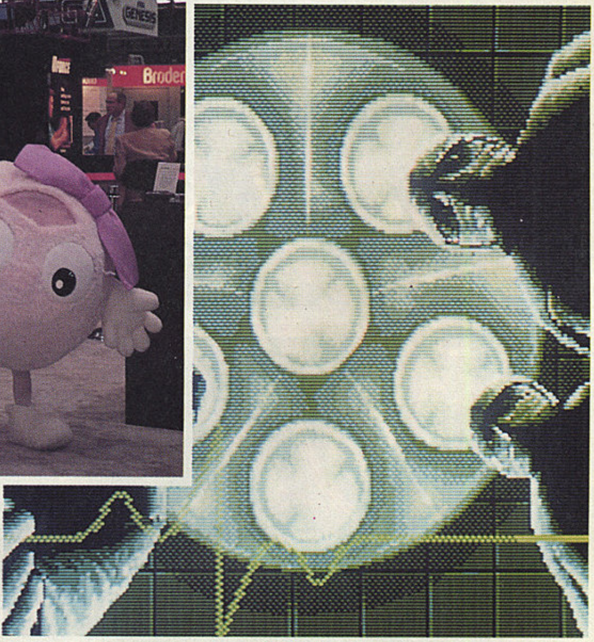
Videospiele-Tests

Blades of Steel	58
Poseidon Wars	59
Wanted	59
Dungeon Explorer	60
Moto Roader	60

Allgemeines

Editorial	3
So bewerten wir	6
Software-Charts und Hitparaden	20
High Scores: Hall of Fame	39
Leserbriefe	40
Der wildeste Comic der Galaxis: Starkiller	41
Impressum	54
Vorschau	62





22 Curse of the Azure Bonds: Nachfolger zu "Pools of Radiance"

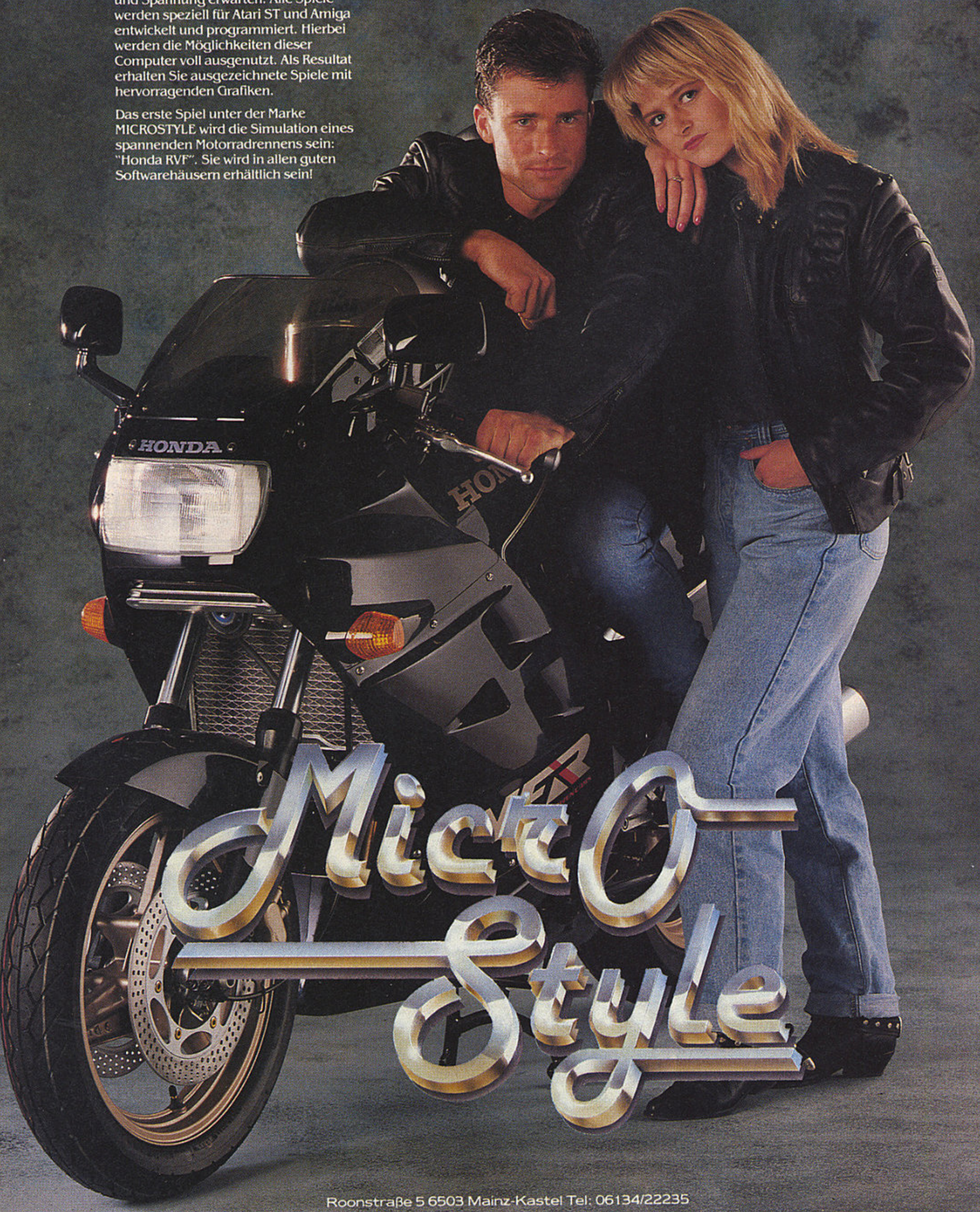
8 Kuschelige Messe-Gags und knackige Messe-Trends von der CES-Messe

45 "Weird Dreams" bietet edle Grafik und Rätsel

SPIELE FÜR ERWACHSENE

MICROSTYLE ist die neue Software-Marke für all diejenigen, die Spaß, Aufregung und Spannung erwarten. Alle Spiele werden speziell für Atari ST und Amiga entwickelt und programmiert. Hierbei werden die Möglichkeiten dieser Computer voll ausgenutzt. Als Resultat erhalten Sie ausgezeichnete Spiele mit hervorragenden Grafiken.

Das erste Spiel unter der Marke MICROSTYLE wird die Simulation eines spannenden Motorradrennens sein: "Honda RVF". Sie wird in allen guten Softwarehäusern erhältlich sein!



Roonstraße 5 6503 Mainz-Kastel Tel: 06134/22235

MicroStyle
XENOPHOBE
Schlagen Sie die Aliens!
● Aufregende Arkade Action
● Für 1 oder 2 Spieler
● Ausgezeichnetes Punkte-Bewertungssystem
● Separate Joystick Kontrolle erhältlich
● Superbe 'Sound'-Effekte
Ab sofort von MicroStyle für die Formate C 64 (Kassette und Diskette), Amiga und Atari St (Diskette) erhältlich.
RVF HONDA
MicroStyle
Eine herausfordernde Motorrad-Simulation
● Äußerst akkurate Simulation der Honda R.V.F.
● Realistische Kontrollen
● Digitalisiertes Motorgeräusch
● Verschiedene Schwierigkeitsgrade
● Berühmte Rennstrecken
● Championship Punkte System
Ab sofort von MicroStyle für den Atari ST und Commodore Amiga erhältlich – in Kürze auch für IBM und Compatible.
Roonstraße 5 6503 Mainz-Kastel Tel: 06134/22235

CES

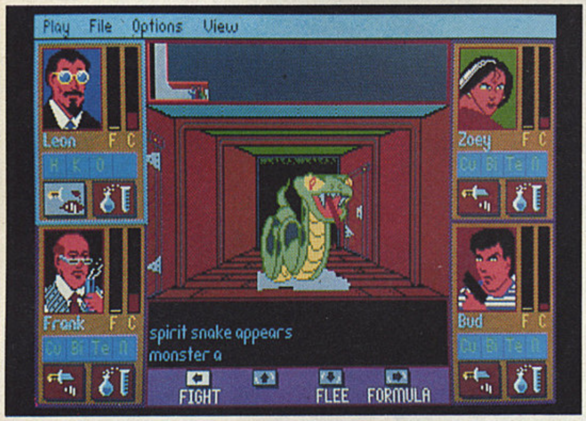
Nadelstreifen

Kriminell gute Spiele und gefährliche neue Trend
Electronics Show (kurz "CES") trieb uns in die windig
zu bewundern; damit Ihr den Überblick bekommt

Activision

Action und Strategie gibt es bei **Mech Warrior**, das sich an dem Stahl- und Waffen-Epos "BattleTech" orientiert. Der Spieler blickt aus einem waffenstarrenden Cockpit und bekriegt sich auf unwegsamen Terrain mit Kampfrobotern. Die flotte 3D-Grafik machte auf den ersten Blick einen guten Eindruck (geplant für MS-DOS und Amiga).

Es ist einige Jahre her, daß Activision den Klassiker "Ghostbusters" veröffentlichte — das Spiel war damals eine kleine Sensation. Ob sich **Ghostbusters II** als technisch ebenso innovativ herausstellt, wird sich zeigen. Das Spiel greift in bester Action- und Geschicklichkeits-Manier die Handlung des neuen Ghostbusters-Films auf, der Weihnachten bei uns anläuft.



In "Don't go alone" zieht man los, um Geistern den Garaus zu machen (MS-DOS/EGA)

Accolade

Bei Accolade erwartete uns eine Überraschung: Mit drei Adventures wagt sich die Firma erstmals ins Horror- und Krimi-Genre.

In **Conspiracy: The Deadlock Files** (MS-DOS) muß der Spieler seine Unschuld beweisen, nachdem er in New York Zeuge eines Mordes wurde. Um das Spiel möglichst realistisch zu gestalten, wurden 500 Bilder digitalisiert, die teilweise wie im Film ablaufen — auf einem AT beeindruckend schnell.

Frei nach "Der dritte Mann" kommt **The third Courier** auf MS-DOS und Apple II auf die Adventurewelt zu. In dieser verzwickten Geheimdienst-Affäre bestimmt der Spieler Charakterwerte des Spions, dadurch wird der Spielverlauf entscheidend beeinflußt.

Don't go alone, dieser Rat gilt nicht nur für nächtliche Chicagoer Straßen, sondern auch für Spukhäuser. In ein solches wagt sich der gruselfeste MS-DOS-PC-Besitzer mit dem neuen Accolade-Titel. Er nimmt mehrere computergesteuerte Spieler mit, die dann mit speziellen Fähigkeiten den Geistern auf den Pelz rücken.

Wer schon immer einen Helicopter-Einsatz in Vietnam fliegen wollte, kommt mit **Eye of the Storm** auf seine Kosten. Wenn man mit der Mühle umgehen kann, wählt man zwischen Bordschützen und Piloten aus und wagt sich an eine von zwölf Missionen.

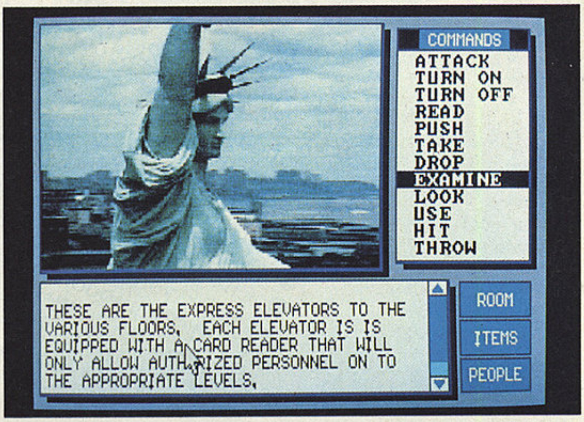
Das Rennspiel **The Cycles** bietet wie der Vorgänger "Grand Prix Circuit", 15 verschiedene Strecken, neun Computergegner und Trainingsrunden — nur daß man diesmal keinen Formel-I-Flitzer, sondern ein Motorad steuert (für Amiga, C 64, MS-DOS). Gleich noch eine Rennsimulation: Ganz im Stil von "Miami Vice" schwingt sich der Spieler in ein Schnellboot und kurvt Runden auf verschiedenen Strecken. Das Programm hört auf den schönen Namen **Heat Wave: Offshore Superboat Racing** und erscheint vorerst nur für PCs. Nicht zu vergessen: **Hardball II**, eine Baseball-Simulation für MS-DOS-PCs und Amiga sowie **Jack Nicklaus Golf II** für MS-DOS, C 64 und Amiga.

Broderbund

Im Tüftel-Spiel **Where in Time is Carmen Sandiego** sucht der Spieler (wie schon in den drei Vorgängerspielen) internationale Verbrecher in verschiedenen Städten. Diesmal haben sich die Programmierer eine zusätzliche Hürde einfallen lassen: die Zeitreisen. Mal muß man einen mittelalterlichen Informanten aufsuchen, dann geht's ins Rom des Altertums. Dieser vierte Teil erscheint zuerst für MS-DOS-Computer, dann für Atari ST und Amiga.

Von japanischen Programmierern stammt der Software-Krimi **Murder Club**. Gesamtspielzeit: mindestens 50 Stunden, wenn man den Fall und alle Rätsel gelöst hat. In der klassischen "Wer war der Täter?"-Geschichte reagieren die Befragten völlig anders, wenn man sie mit neuen Aussagen oder Gegenständen konfrontiert. Man kann außerdem Zimmer untersuchen, Gegenstände im Labor analysieren, Akten durchforsten und sich mit dem Gericht herumschlagen. Vor dem Speichern bekommt man eine Statistik, die besagt, wie man sich angestellt hat.

Das Rollenspiel **Y's**, das bisher nur für das Sega Master System erscheinen ist, wird es



Spannendes Adventure rund um New York: "Conspiracy: The Deadlock Files" (MS-DOS/VGA)

und Kanonen

und — Neuheiten aus Chicago. Die Consumer Stadt am Michigan-See. Es gab viele heiße Spiele haben wir den Bericht alphabetisch sortiert.

auch für MS-DOS-PCs und den Apple II geben. Spielerisch wird Y's identisch zur Sega-Version sein (Test in *POWER PLAY* 5/89).

California Dreams

Die neue Softwarefirma "California Dreams" strapazierte passend zu ihrem Namen die Beach-Boys: Bis zur kompletten Erschöpfung der Stand-Nachbarn dröhnten Surf-Songs aus fetten Lautsprechern. Wenig erschöpfend, dafür äußerst interessant sah **Block Out**, eine Art "Tetris von oben" aus. Man schachtelt Blöcke in einen bodenlosen Becher. Die Blöcke lassen sich drehen und kippen. Ziel ist es, den Boden des Bechers zu füllen, ohne Lücken zu hinterlassen. Block Out erscheint für MS-DOS und Macintosh.

Cinemaware

Es kommt aus der Wüste, ist radioaktiv verseucht, leinwandfüllend, am Rand etwas unscharf und bringt amerikanische Teenager zum Kreischen: das Monster der "B-Movies". In den billigen Horrorstreifen der 50er Jahre, die mehr Lacher als Gänsehaut hervorriefen, ließen die Produzenten mutierte überdimensionale Spinnen oder hysterische Tomaten auf die Kinogänger los. Inspiriert von diesem dankbaren Stoff entsteht zur Zeit **It came from the desert**. Der Spieler übernimmt die Rolle eines Landbewohners, der sich nicht nur mit dem pestizidgeschädigten Getier, sondern auch mit der Ungläubigkeit seiner Nachbarn herumschlagen muß. Das Spiel wird Action-, Strategie- und Adventure-Elemente verbinden. It came from the desert erscheint zuerst auf dem Amiga, Versionen für Atari ST, C 64 und MS-DOS sollen bis zum Jahresende folgen.

Nicht nur Kino-, sondern auch Fußball-Freunde dürfen sich freuen. Der schwergewichtige Cinemaware-Boß Bob Jacobs verriet, daß Cinemaware **TV Sports Soccer** Version programmieren will. "Noch ist nichts programmiert", meinte Bob, "doch TV Sports Soccer soll alles enthalten, was TV Sports Football so erfolgreich gemacht hat". Ein anderes Sportspiel war fast schon fertig: **TV Sports Basketball** (erscheint für Amiga, Atari ST und MS-DOS).

Data East

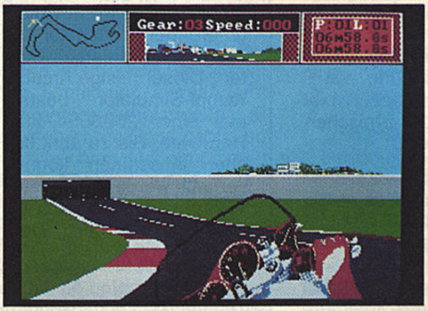
Data East kündigt eine neue Sport-Serie für Amiga, Atari ST, C 64 und MS-DOS an. Unter dem Namen **Data East MVP Sports** werden eine Football-, Baseball-, Basketball- und Autorennen-Simulation erscheinen.

Electronic Arts

Grafik-Spezialist Michael Kosaka arbeitet an **Budokan**. Erste Grafiken sahen umwerfend gut aus. Das Spiel wird vier Kampfsportarten vereinen. Zuerst erwirbt man sich in Trainingskämpfen Geschick, dann wird im Tournament-Modus geholzt. Budokan erscheint für Apple, C 64 und MS-DOS.

In **Joe Maddens Football** hat der Spieler die Qual der Wahl zwischen satten 88 Startpositionen. Man stellt eine Liga auf, ändert Namen, Wetter, Tageszeit und bestimmt für jeden Spieler differenzierte Taktiken. Außerdem wird die Mannschaft müde, Spieler können verletzt oder gar außer Gefecht gesetzt werden. Etwas weniger Rempelei, dafür Feinheiten wie in Joe Maddens Football, bekommt man bei der Basketball-Simulation **Lakers vs. Celtics** geboten. Beide Sportspiele erscheinen für Apple, C 64 und MS-DOS.

Außerdem gesehen: **The ool's Errand** und **Puzzle Gallery** (Macintosh, MS-DOS), ein amerikanisches Wort-Puzzlespiel — Spaß für Englisch- und Puzzle-Experten, **Reel Fish'n**, eine Angel-Simulation (wir warten und warten und warten auf den Fisch..) sowie das Rollenspiel **Magic Candle**.

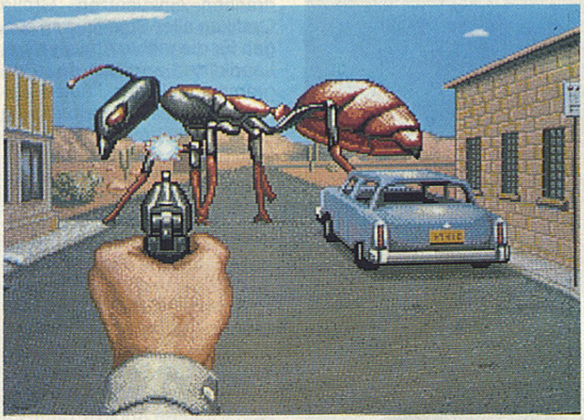


Da staubt's: Der Nachfolger zu "Grand Prix Circuit" heißt "The Cycles" (MS-DOS/EGA)

Epyx

Der "Shanghai"-Programmierer Brody Lockard hat ein neuen Anschlag auf die Software-Szene in petto. Das kommende Suchtspiel heißt "Shido". Man berichtete uns, daß das Spiel bereits halb Epyx zum Stillstand gebracht habe. Ganz im Stil von Shanghai werden 96 Steine Stück für Stück auf einem Brett (8 mal 12 Felder) plaziert, das in zwei Farben aufgeteilt ist. Man kann die Steine nur nebeneinander legen, wenn Steinfarbe, Zeichen oder Untergrundfarbe übereinstimmen. Wenn man geschickt spielt, kassiert man Boni ab, die die Punktzahl gewaltig erhöhen. Gezeigt wurde die Mac-Version, die einen edlen Eindruck machte; Versionen für alle gängigen Computertypen sind in Vorbereitung.

Die braungebrannten Jungs vom Strand sind auch wieder da: An "California Games II" wird eifrig programmiert (Atari ST, Amiga, C 64, MS-DOS). Diesmal turnt man sich durch die vier Disziplinen Skateboardfahren in Betonröhren, amerikanisches "Boogie Boar-



Diese Kingsize-Ameise zermatscht man nicht mit einer zusammengerollten Zeitung ("It came from the Desert", Amiga)

ding", eiskaltes "Snowboard" und rasantes "Jet-Skiing". Bis das Spiel erscheint, wird es allerdings noch ein Weilchen dauern.

Der MS-DOS-Version des galaktischen Rennspiels **Flyton 500** wird wahrscheinlich ein eigener Soundchip beiliegen, den man in den Computer montieren kann. Das Ergebnis klang fantastisch, das Spiel selber wird noch entwickelt. Man konnte schon à la "Master of the Lamps" einen Kurs durch Ringe brausen — dank exzellenter Musik und Grafik ziemlich attraktiv.

Außerdem entdeckt: "Snow Strike", eine Mischung aus F 15-Simulation und Actionspiel mit erfrischend zynischen Spiel-Kommentaren.

Infocom

"Infocom verlagert seine Büros an die Westküste, fünf Mitarbeiter und der technische Stab ziehen um. David Lebling und Steve Meretzky werden leider nicht mit uns kommen. Dafür wird Marc Blanc schon bald ein neues Spiel für uns designen. Nichts hat sich geändert, wir sind ganz die Alten." Mit diesen eher beschwichtigenden Worten des Infocom-Mitarbeiteres John Sears war es heraus: Infocom, die Meister des Textadventures, verlieren zwei ihrer wichtigsten Köpfe. Um so schmerzhafter, als den ehemaligen Textadventure-Spezialisten erst vor kurzem die Metamorphose zu Grafikadventures gelang. Dafür wurde **Arthur: The Quest for Excalibur** angekündigt. Einmal mehr wird die Arthus-Sage strapaziert, 100 Grafiken sollen zu sehen sein. Erscheinen wird das Grals-Abenteuer für Amiga, Macintosh, Apple II und MS-DOS-Computer.

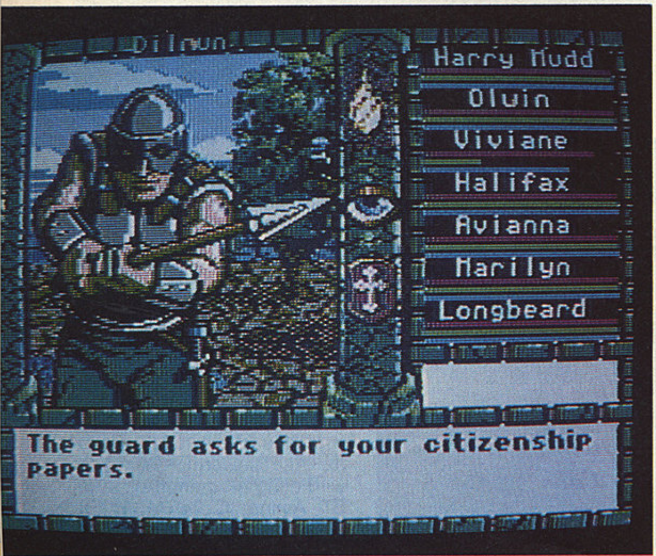
Gags & Kurioses

— Nintendo und kein Ende: Die japanischen Videospiel-Kings vermarkten ihre Marios und Links, bis das Kinderzimmer bebt: Man bewundert die Nintendo-Helden auf Handtüchern, Badetaschen, Mützen, Tischen, Uhren, Schokoriegeln, Frühstücksflocken, Puzzles, Brieftaschen, Gläsern, Rucksäcken, Servietten, Mülleimern und Unterhosen.

— Jordan Weisman und Ross Babcock III erfanden nicht nur das Brettspiel "BattleTech", sondern erfüllten sich auch einen lang gehegten Traum: In Chicago eröffnet in nächster Zeit das erste "BattleTech Center". Dieser riesige Arcade-Kampf-Simulator besteht aus einer 250000-Dollar-Hardware. Bis zu acht solcher Maschinen können vernetzt werden. Ein erstes Testspielen erwies sich als reines Vergnügen. Dem Spieler stehen bis zu 100 Kontrollen zur Verfügung, an denen er sich austoben darf. Ob die Simulatoren den Weg nach Deutschland machen werden, ist noch nicht sicher.

Totale Kontrolle für das Nintendo mit dem programmierbaren "Power Glove"

— Kraft im Handschuh: Der "Power Glove" ist eine neue, ausgefallene Joypad-Alternative für das Nintendo-Videospiel. Er wird von der Spielzeugfirma Mattel hergestellt und auf der Funkausstellung in Berlin sein Deutschland-Debüt geben. Der Power Glove besteht aus zwei Komponenten: mehreren Ultraschall-Empfängern und dem Handschuh. Die Sensoren fangen die Bewegungen des Arms auf; das Sprite am Bildschirm reagiert entsprechend. Wer will, kann mit dem Handschuh auch "konventionell" über das Joypad steuern. Der Power Glove ist zusätzlich programmierbar (praktisch beispielsweise bei Paßwort-Abfragen). Wenn einem da der Arm nicht erlahmt... *al*



"Dragon Wars" — das Neueste von den Bard's-Tale-Machern (Apple II)

Interplay

Der Nachfolger zu "The Bard's Tale" ist da! **Dragon Wars** spielt in der Welt Oceana, auf der eine saftige innenpolitische Krise für Kopfzerbrechen sorgt. König Drake, eigentlich als guter und weiser Regent geschätzt, beginnt einen blutigen Eroberungsfeldzug. Er erklärt die Anwendung von jeglicher Magie für gesetzeswidrig — und das in einer Welt, auf der viele Zauberer zu Hause sind. Drakes Eroberungspläne drohen in einer Katastrophe zu enden: Einige Inseln leisten erbitterten Widerstand und drohen, ihre furchtbaren Kampfdrachen einzusetzen. Große Grafiken aller Spielfiguren sorgen für die rechte Atmosphäre. Landkarten zeichnet das Programm dank des "Auto-Mapping-Features" selbständig mit. Interessanterweise ist die Welt nicht nur in "Gut und Böse" aufgeteilt: Jede Figur besitzt eigene Intelligenz und trifft eigene Entscheidungen. Ein neues Kampfsystem erlaubt taktische Finessen und die Dosierung von Zaubersprüchen. Erfreulich: Man kann seine mühsam hochgezüchteten Charaktere aus der Bard's Tale-Serie übernehmen. Dragon Wars erscheint zuerst für den Apple II, dann für den C 64; eine MS-DOS-Version ist für den Herbst geplant.

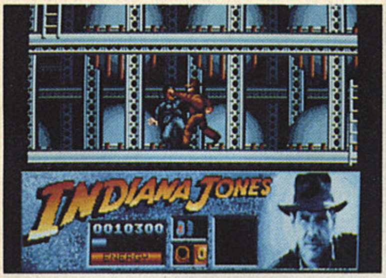
Interstel

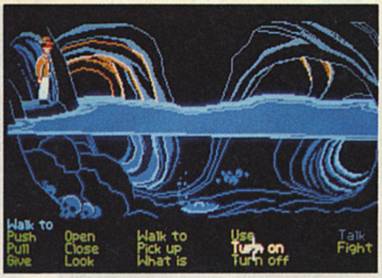
Interstel stellte **Starfleet II** vor, ein wahres Monster an Strategiespiel. Es gilt, 1000 Planeten zu erforschen und nach Bedarf zu erobern. Man schlägt sich mit Piraten, Missionen und Gefangenen herum und kämpft mit Raumern aller Art. Erscheinen wird Starfleet II im August für MS-DOS-Systeme und den Atari ST.

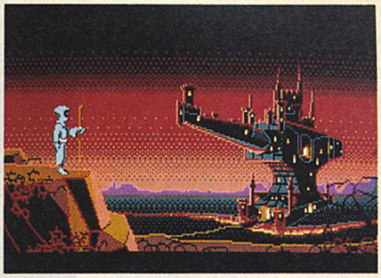
Lucasfilm Games

Lucasfilm Games stellte gleich drei neue Spiele vor. David Fox ("Zak McKracken") zeigte **Indiana Jones and the Last Crusade**, Ex-Infocomler Brian Moriarty ("Wishbringer", "Trinity") das Fantasyspiel **Loom** und David Holland ("Battlehawks 1942") seine neueste Simulation **Their finest Hour: Battle of Britain**.

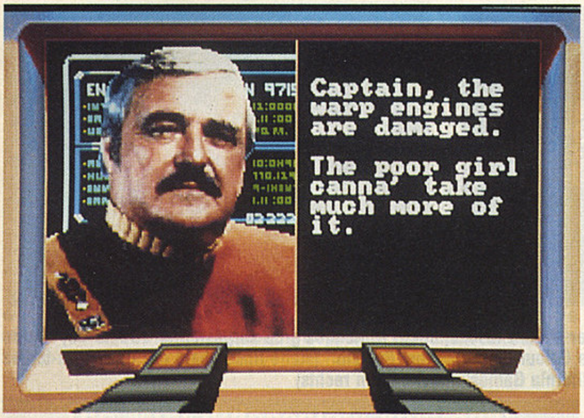
In den USA bricht der neue "Indiana Jones"-Film gerade alle bisherigen Einspielrekorde. In Deutschland muß man sich noch bis September gedulden, bis der neue Abenteuerfilm anläuft, bei dem Steven Spielberg Regie führte. Gleich zwei Computerspiele werden pünktlich zum Start des Films erscheinen. U.S. Gold will im August ein Actionspiel veröffentlichen, Versionen für Amiga, Atari ST, C 64, CPC, MS-DOS und Spectrum sind geplant. Im September erscheint dann das Indiana Jones-Ad-







Gleich zwei Programme gibt's zum dritten Indiana Jones-Film: Hier ein Schnappschuß vom Actionspiel (Amiga) und zum Adventure von Lucasfilm Games (MS-DOS/EGA). In "Loom", dem neuen Werk von Brian Moriarty, dreht sich alles um Zauberei (MS-DOS/EGA)



Scotty arbeitet an einem neuen Wunder, die Enterprise für "Star Trek IV: The final Frontier" flottzumachen (MS-DOS/VGA)

venture von Lucasfilm Games. Auf der Suche nach dem heiligen Gral ist Indiana Jones' Vater (im Film dargestellt von Ex-James-Bond Sean Connery) verschollen. Wie im Film (sehr empfehlenswert übrigens) spielt das Adventure in Venedig, Salzburg, Berlin und am Grals-Tempel. Eine Fahrt mit einem Zeppelin ist ebenfalls vorgesehen. Man sieht Indiana nicht nur in bester "Zak McKracken"-Manier von der Seite, sondern auch von oben, wenn's in die Kellergewölbe unter der Bibliothek geht. Trifft man im Spiel auf einen bösen Menschen, kann man ihm in einer kleinen Action-Sequenz eins auf die Nase geben.

Nach soviel handfester Action dreht sich in Loom alles um Zauberei. Um den Spieler einzustimmen, wird Loom eine Musik-Kassette beiliegen. Loom ist das erste Spiel mit einem grafischen Interface. Es gibt keine Icons mehr, sondern nur einen kleinen Zauberstab. Wenn man ihn an bestimmten Stellen (und in einer bestimmten Kombination) anklickt, wird ein Zauberspruch ausgelöst.

Microprose

Kaum hat Microprose-Chef William "Wild Bill" Stealey das englische Software-Haus "Telecomsoft" gekauft, wird schon wieder kräftig investiert. **19 Stealth Fighter** kommt als Automatenversion in die Spielhallen, dafür entwickelt Microprose gerade eine spezielle Hardware. Einen kleinen Teil der neuen Automaten-Technik bekam man schon bei der Flugsimulation **F15 Strike Eagle II** zu sehen. F 15 Strike Eagle II wurde auf einem AT mit einer edlen VGA-Grafik vorgestellt. Die Grafik ließ alle anderen Microprose-Simulationen alt aussehen. Im Spiel geht's um waschechten Luftkampf; man kurvt Lenkraketen aus und kämpft mit Migs. Die Simulation erscheint vorerst nur für MS-DOS-PCs und wird eventuell später auf Atari ST, Amiga und C 64 umgesetzt.

Bald erscheinen werden der Panzer-Simulator **M1 Tank Platoon** (MS-DOS) und der "Pirates"-Nachfolger **Sword of the Samurai**. Im ersten Spiel steuert man nicht nur einen, sondern gleich vier Panzer. In jeder dieser rollenden Konservendosen kann man zwischen den vier Insassen umschalten, so daß man auf insgesamt 16 Personen kommt. Programmierer Sid Meier legt inzwischen letzte Hand an Sword of the Samurai; in dieser Simulation des mittelalterlichen Japans versucht der Spieler 48 Provinzen zu vereinen und sich als würdiger Herrscher zu erweisen. Das Spiel erscheint zuerst für MS-DOS, dann voraussichtlich für Atari ST, Amiga sowie C 64.

Geoff Crammond, der der Softwareszene "The Sentinel" und "Revs" bescherte, programmiert fleißig an **Stunt Car Racer** auf dem Amiga und dem ST. Ein Stunt-Wagen düst über eine Strecke, die ein wenig an eine Achterbahn erinnert. Man sieht den Kurs aus dem Cockpit, auf Bedarf kann man eine Übersicht der Strecke einblenden.

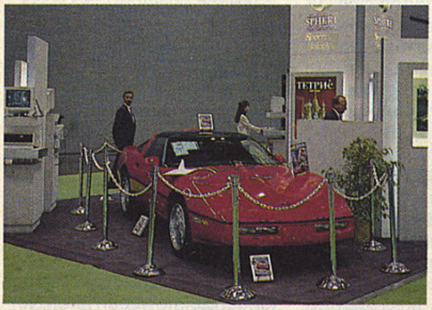
Mindscape

Faszinierend, Captain — Mindscape plant einen Strategie-, Action- und Adventure-Mix zum Film **Star Trek IV: The Final Frontier**. MS-DOS-, Mac- und Amiga-Besitzer dürfen als Commander James T. Kirk auf dem Chefsessel der Enterprise Platz nehmen und Kurs auf das Klingonen-Imperium befehlen. Das Demo zum Spiel zeigte vielversprechende Grafiken; auf einem VGA-Monitor wird man satte 256 Farben zu Gesicht bekommen. Bis zum endgültigen Warp wird es wohl September werden.

Computer mit 1000 Kubik? **Harley-Davidson: The Road to Sturgis** (Amiga, Atari ST, MS-DOS) soll Motorrad-Fans im Herbst an den Bildschirm locken. Dabei hat man sich weniger auf eine Fahrsimulation, sondern auf das Flair um die Legenden-umwobene Harley konzentriert. So kann man nach bestandenen Stunts Ausrüstung kaufen — dann geht's mit Getöse weiter zur nächsten Stadt.

Fiendish Freddy Big Top O'Fun bietet fünf Spielern sechs humorige Zirkus-Disziplinen (menschliche Kanonenkugel, Jonglieren, Hochseilakt, Messerwerfen, Turmspringen und Trapez), bei denen der Akrobat von einem sabotierenden Clown empfindlich gestört wird. Erscheinen wird das Sägemehl-Epos für Atari ST, Amiga und MS-DOS-Computer.

Außerdem erspäht: **Out Run** und **Gauntlet II** für MS-DOS (fix und bunt), die clevere Politik-Simulation **Balance of Power: 1990 Edition** (für Ami-



Am Spectrum Holobyte-Stand bewunderte man das feuerrote "Original" und auf dem Bildschirm die "Fälschung" einer Corvette Marke Bleifuß (MS-DOS/EGA)

CES

ga, Atari ST und Mac, das 3D-Adventure **Colony** (Mac, IBM — komplex und etwas langsam).

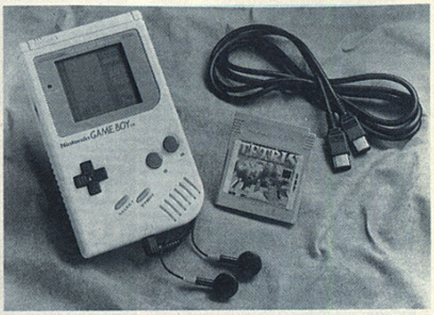
Origin

Richard Garriott, Schöpfer der "Ultima"-Serie, zeigte uns weltexklusiv erste Grafiken seines neuesten Rollenspiel-Epos **Ultima VI**. Konservative Ultima-Spieler werden sich an den neuen Look gewöhnen müssen: Am unteren Bildschirmrand stehen zehn Icons, mit denen man alle Aktionen auslösen kann. Die Grafiken wurden stark verbessert, außerdem sieht man seine Party jetzt von schräg oben. Diesmal steuert man nur eine Figur durchs Spiel. Die Party-Mitglieder folgen, reagieren aber nach eigenen Gesetzen. Alle anderen Figuren im Spiel besitzen eine Künstliche Intelligenz — sogar die Monster. Bis der sechste Teil der Ultima-Saga erscheint, wird wohl noch ein langes Jahr vergehen.

In **Knight of Legends** (für Amiga, C 64, MS-DOS) wird Rollenspiel pur geboten: 24 Missionen, 90 Städte und Hunderte von Gegnern warten. Zuerst wird ein Gruppenfoto geknipst (das man ausdrucken kann), dann zieht die Party los. Überlebt man eine Mission, winkt eine feine Medaille. Schwerter und Zaubersprüche werden übrigens nicht einfach gekauft, sondern geschmiedet und kunstvoll gemischt — mal was Neues. Wie in Ultima VI werden die Monster Künstliche Intelligenz besitzen. Origin plant, vier Disketten mit Zusatz-Missionen zu veröffentlichen, die man vom Hauptprogramm aus starten kann.

Im Strategiespiel **Omega** (Amiga, Atari ST, C 64, Mac, MS-DOS) dirigiert man einen High-Tech-Panzer der Zukunft. Man ballert nicht ausschließlich, sondern programmiert auch per Mausklick seinen Panzer — in einer speziellen Programmiersprache. Die Anweisungen sind ganz einfach gehalten (beispielsweise "Move tank right, then fire big gun"), so daß man kein Programmier-Profi sein muß, um eine gute Strategie zu entwickeln.

Lange war das Science-fiction-Epos **Space Rogue** angekündigt, jetzt erscheint's für Apple, Amiga, Atari ST, C 64 und MS-DOS-PCs. Sie steuern, wie im Klassiker "Elite", ein kleines Raumschiff durchs All, verteidigen sich gegen Piraten oder navigieren durch Ionen-Stürme. In den Raumstationen kann man nicht nur hervorragend einkaufen, sondern auch frei herumlaufen. Außerdem von Origin: **Windwalker**, der Nachfolger zu "Moebius", erscheint bald für Apple, Amiga und MS-DOS-PCs. Hier geht's nicht nur um fernöstliche Weisheiten, sondern auch um handfeste Kampfsportarten.



Transportabler Spielspaß, kaum größer als ein Taschenbuch: Nintendos groß vorgestellter "Game Boy" (siehe untere Reihe) und Ataris "Portable Colour Entertainment System" (siehe links oben) mit dem Epyx-farb- und waschechten Surf-Klassiker "California Games". (siehe oben rechts)

Sierra

Sierra stellte keine Demo-Spiele vor, sondern zeigte ein Video der neuen Titel. Darunter befanden sich **Code Name: Ice Man**, eine Simulation um Geheimdienste und U-Boote sowie **Leisure Suit Larry III**, der dritte Teil des Computer-Casanova-Spaßes.

Trends

Das Nintendo-Imperium

In den USA werden pro Monat eine Million Grundgeräte des "Nintendo Entertainment System" verkauft. Experten schätzen, daß nach Weihnachten in zirka 20 Prozent der amerikanischen Wohnzimmer eine Konsole steht.

MS-DOS im Vormarsch

PCs sind ist in den USA nicht mehr zu bremsen. Die Programme wurden auf den schnellsten PCs gezeigt (386er im Turbo-Modus, VGA oder zumindest EGA). Fast alle Spiele werden auf PCs programmiert.

VGA ausgenutzt

Mehr und mehr Spiele nutzen die volle Farbpalette, die eine VGA-Karte bieten kann: Mit 256 Farben sehen Spiele wie "F15: Strike Eagle II" oder "Star Trek V: The final Frontier" besonders imposant aus.

Totale Kontrolle

Für das NES werden etwa 20 verschiedene Joysticks und Joypads angeboten. Darunter befinden sich mehrere mit Infrarot-Sensoren, ein Vier-Spieler-Adapter wird erscheinen. Einer Joystick wurde speziell für Behinderte entwickelt.

Musik am PC

Die AD-Lib-Soundkarte wird von immer mehr amerikanischen Softwarehäusern genutzt. Statt dem eintönigen PC-"Piep" schallt mit diesem Zusatz mehrstimmige Musik aus dem Lautsprecher. *al*

Spectrum Holobyte

Klein, heiß und knallrot: Um die neue Simulation **Vette** entsprechend vorzustellen, glänzte am Messe-Stand von Spectrum Holobyte ein echter Corvette-Sportwagen. Im Programm wird der Spieler gleich mit vier unterschiedlichen Corvette-Typen in San Francisco herumbrausen, um sieben Aufgaben zu erfüllen. Man sieht die Straßen aus der Perspektive des Fahrers (inklusive Rückspiegel), kann aber bei Bedarf mehrere Perspektiven (beispielsweise Blick aus dem Seitenfenster oder Satelliten-Sicht) anwählen. Besonders beeindruckend: Der Computer spuckt nach jeder Kreuzung aus, auf welche Straße man zufährt, ob die Ampel grün ist, ob man in die richtige Richtung fährt und wie schnell man fahren darf (woran man sich natürlich nicht halten muß). Spectrum Holobyte-Entwickler Joe Scirica brachte es auf den Punkt: "Was Du hier siehst, ist wie Falcon auf der Straße". Interessant sind die Details: Fußgänger mit Aktentaschen spazieren auf Gehwegen, Laster blockieren die Sicht und Tankstellenschilder drehen sich.

Tengen

Die Atari-Tochtergesellschaft Tengen zeigte neben ihren Nintendo-Modulen auch Computerspiele; die meisten wie "Bla-

steroids" oder "Vindicators" waren älteren Datums. Brandneu dagegen ist **Xybots** auf dem Atari ST (Test in dieser Ausgabe) und das halbfertige **A.P.B.** (Atari ST, Amiga, MS-DOS, C 64), eine Polizeipatrouillen-Simulation mit viel Witz.

Virgin/Mastertronic

Lange waren sie angekündigt, jetzt kommen die ersten Spielautomaten der Mastertronic-Tochter Arcadia heraus. In ihnen steckt nichts Geringeres als die Platine eines Amigas, man wird auf seinem heimischen Amiga also die "1:1"-Umsetzung spielen können. Die ersten Programme heißen entsprechend der Devise "Großer Name, dann die Sportart" **Magic Johnson's Basketball**, **Rick Davis' World Trophy Soccer** und **Orel Hershisers' Strike Zone** (Baseball) sowie **Greg Normans' Ultimate Golf**.

UBI-Soft

Highlight am UBI-Soft-Stand war das Strategiespiel **Hexsider**. Der Spieler steuert sechs Roboter durch ein Labyrinth, das aus Sechsecken besteht. Um die Rätsel im Spiel zu lösen, muß man seinen Roboter, der aus mehreren Modulen besteht, immer wieder umbauen — tückisch. Hexsider erscheint zuerst für MS-DOS-Computer, dann für Atari ST, Amiga und C 64.

Nintendo

Das interessanteste neue Modul am Nintendo-Stand war ohne Zweifel das Rollenspiel **Dragon Warrior**, eine Mischung aus "Zelda" und "Ultima". Der Spieler muß — wie üblich — das verschwundene Königstöchterchen aus der Hand eines fanatischen Drachens befreien. Im Modul ist eine Batterie integriert, auf der bis zu drei Spielstände gespeichert werden. Ob Dragon Warrior in Deutschland erscheinen wird, ist nicht geklärt. Außerdem hat Nintendo eine Version von **Tetris** programmiert. Das Sowjet-Suchtspiel um Klötzchen und Reihen soll es bald auch in Europa zu kaufen geben; auf der Messe waren die Joypads von spielenden Geschäftsleuten besetzt.

Die Mini-Videospiele kommen: Nie wieder Steckdose!

Wollten Sie schon immer im Auto "California Games" oder "Tetris" spielen? Kein Problem. Gleich zwei transportable Videospiel-Systeme wurden auf der CES präsentiert: Nintendos **"Game Boy"** und Ataris **"Portable Color Entertainment System"** (kurz "PCES" genannt). Der Game Boy hat ungefähr die Ausmaße eines Taschenbuchs, das PCES ist etwas größer. In beiden ist ein LCD-Bildschirm integriert. Ataris PCES schießt hier den Vogel ab: Der Mini-Monitor ist farbig und stellt 16 Farben aus einer Palette von 4096 dar; der Game Boy zeigt lediglich Schwarzweiß-Grafik.

Beide Systeme bieten zwei Feuerknöpfe und ein "Steuerkreuz" wie an einem Joypad. Der Game Boy besitzt zusätzlich noch eine "Start" und eine "Select"-Taste. Ataris Gerät hat dagegen noch zwei Feuerknöpfe, die spiegelverkehrt auf der Konsole sitzen, so daß auch Linkshänder spielen können. Sound ist auf beiden Zwerg-Konsolen vorhanden: bei Atari mit vier Kanälen, beim Nintendo mit richtigem Stereo-Sound (über Kopfhörer). Mit einem Kabel können sowohl GameBoy (2 Spieler) als auch PCES (bis zu 8 Spieler) vernetzt werden.

Für den Game Boy gibt es inzwischen **Tetris**, eine Version von "Super Mario Bros." mit Namen **Super Mario Land**, **Baseball**, den Arkanoid-Verschnitt **Alleyway** und ein sehr spaßiges **Tennis**. Atari bietet das abgespeckte **California Games**, den "Afterburner"-Verschnitt **Blue Lightning**, Klassiker **Impossible Mission**, Rollenspiel **Time Quests & Treasure Chests**, Actionhatz **The Gates of Zendocon** und den Rampage-Clone **Monster Demolition**. Der Game Boy wird mit Tetris, Atari mit California Games verkauft. Umgerechnet kosten die Videospiele im Westentaschen-Format etwa zwischen 200 und 300 Mark. Die Module werden für zirka 80 Mark angeboten. Beide Systeme kommen frühestens 1990 auf den deutschen Markt.

al

KaroSoft
Jürgen Vieth

AMIGA

Lords of the rising sun, dt. Anltg.	78,-	Gunship	79,-
Archipelagos, dt. Anleitung	69,-	Hollyday Maker, dt. Anltg.	69,-
American Icehockey	64,-	Intern. Karate Plus, dt. Anltg.	69,-
Arkanoid II	69,-	Journey	79,-
Balance of Power 1990	64,-	Jug	53,-
Ballistix	53,-	Kick Off	44,-
Battle Hawks 1942	59,-	Kings Quest 3er Pack	69,-
Billard Simulator, dt. Anltg.	66,-	The Kristal, dt. Anltg.	79,-
Blood Money	63,-	Lombard RAC Ralley, dt. Version	69,-
Bombuzal, dt. Anltg.	69,-	Munsters	53,-
Bozuma, dt. Anltg.	56,-	Night Dawn, dt. Anltg.	69,-
Bundesliga Manager, kpl. deutsch	55,-	Paranoia Komplex, dt. Anltg.	69,-
Custodian, dt. Anleitung	55,-	Personal Nightmare, dt. Anltg.	79,-
Cosmic Pirate, dt. Anleitung	69,-	Populous, dt. Handbuch	65,-
Crazy Cars II	64,-	Precious Metal, dt. Anltg.	69,-
Dakar 89, dt. Anleitung	55,-	Prospector, dt. Anltg.	64,-
Danger Freak, dt. Anltg.	53,-	Roadblasters, dt. Anltg.	53,-
Double Dragon	55,-	Robocop, dt. Anltg.	69,-
Dragon Ninja, dt. Anleitung	69,-	R-Type, dt. Anltg.	69,-
Dragons Lair	90,-	Shogun	79,-
Dungeon Master, kompl. dt. (1 MB)	72,50	Space Quest II	69,-
F 16 Falcon, deutsches Handbuch	79,-	Technocop, deutsche Anleitung	55,-
F 16 Combat Pilot, dt. Handbuch	67,50	The Deep, dt. Anltg.	64,-
Flight Sim. II, komplett deutsch	89,-	Thunderblade, dt. Anltg.	64,-
Forgotten Worlds	52,-	Tiger Road, deutsche Anleitung	49,-
Fugger, komplett deutsch	55,-	Times of Lore, dt. Vers.	75,-
Fußballmanager II, deutsche Vers.	55,-	Wall Street Wizard, kompl. deutsch	59,-
Exp. Kit f. Fußballmanager II, dt.	39,-	War in Middle Earth, dt. Anltg.	55,-
Galactic Conquerer, dt. Anltg.	64,-	WEC Le Mans, dt. Anleitung	69,-
Goldrush	69,-	Zak McKracken, kompl. deutsch	67,-
Grand Monster Slam, dt. Anleitung	55,-		

ATARI ST

Archipelagos, dt. Anleitung	69,-	Kick Off	53,-
American Icehockey	65,-	Kings Quest IV	79,50
Backgammon, kpl. dt.	58,-	Lombard RAC Ralley, dt. Version	69,-
Bio Challenge, dt.	67,-	Lords of Conquest, dt. Version	55,-
Ballistix	52,50	Operation Neptun, dt. Version	65,-
Battle Hawks 1942	59,-	Oil Imperium	49,-
Carrier Command, deutsch. Handb.	69,-	Personal Nightmare, dt.	79,-
Chicago 30, dt. Anleitung	53,-	Police Quest II	69,-
Custodian, dt. Anleitung	57,-	Populous, dt. Handbuch	65,-
Circus Games, deutsche Anleitung	57,-	Power Drome, deutsch. Handbuch	69,-
Cosmic Pirate, dt. Anleitung	57,-	Precious Metal, dt.	69,-
Crazy Cars II	53,-	Real Ghostbusters, dt. Anleitung	53,-
Dakar 89, dt. Anleitung	55,-	Roy of the Rovers, dt. Anleitung	57,50
Deja Vu 2	56,-	Sorcerer Lord, dt.	69,-
Demons Winter	64,-	Starglider II, deutsches Handb.	69,-
Dragonscape, dt. Anleitung	49,-	Stormtrooper	51,-
Dungeon Master, komplett deutsch	69,-	STOS – The Game Creator	79,-
Elite, deutsches Handbuch	69,-	STOS – Compiler	49,-
Empire	69,-	STOS – Sprites	39,-
F 16 Falcon, deutsches Handbuch	74,50	STOS – Maestro	62,-
F 16 Combat Pilot, dt. Handbuch	67,50	Tiger Road, deutsche Anleitung	49,-
Flight Sim. II, komplett deutsch	99,-	Times of Lore, dt. Version	75,-
F.O.F.T., deutsches Handbuch	84,50	Typhoon Thompson	49,-
Fußballmanager II, deutsche Vers.	57,50	Vindicators	49,-
Exp. Kit f. Fußballmanager II, dt.	39,-	Wall Street Wizard, kompl. deutsch	65,-
Grand Monster Slam, dt. Anleitung	55,-	War in Middle Earth	55,-
Incredible Shrinking Shere, dt. Anltg.	55,-	WEC Le Mans, dt. Anleitung	55,-
Jeanne D'Arc, komplett deutsch	49,-	Willow	65,-
Jug	49,-	Winter Edition, EPIX	49,-
Kampf um die Krone, kpl. dt. 1 MB	69,-	Zak McKracken, kompl. deutsch	69,-
Kaiser, kompl. deutsch	119,-		

IBM

3 D Helicopter *	57,-	Kings Quest 3er-Pack. *	69,-
688 Attack Sub E/VGA/H/CGA *	81,-	Kings Quest IV *	95,-
American Indoor Soccer	65,-	Leisure suit Larry... *	57,-
American Icehockey	64,-	Leisure suit Larry... II *	79,-
Balance of Power 1990	64,-	Lombard RAC Ralley, dt. Version *	69,-
Bard's Tale II, dt. Anltg.	64,-	Outrun, dt. Anltg. *	65,-
Battlehawks 1942 *	59,-	Pirates *	69,-
Börsenfieber, kpl. deutsch	71,50	Police Quest 2 *	72,50
Captain Blood, dt. *	61,50	Prophecy	69,-
Chess, Psion	66,50	PT 109	79,-
Chuck Yeager's 2.0, dt. Anleitg.	88,-	Robocop, dt. Anltg.	72,50
Dakar 89, dt. Anltg.	55,-	Sentinel Worlds	64,-
Demons Winter	64,-	Silpheep *	79,-
Double Dragon *	69,-	Sindbad and the Throne o.F.	79,-
Elite	69,-	Space Quest 2 *	57,-
Emmanuelle, kpl. dt. *	53,-	Space Quest III *	79,-
F 16 Combat Pilot *	67,-	Star Trek, AT/EGA	72,50
F 19 Stealth Fighter EGA/Hercul *	109,-	Strikefleet	64,-
F 16 Falcon, AT u. norm. Vers. je*	95,90	Sub Battle Simulator *	64,-
Flight Sim. III, deutsche Vers.*	126,-	Technocop	55,-
Alle lieferb. Scenery Disks je	49,-	Test Drive 2.0, The Duel	85,-
First over Germany	75,-	Scenery D. f. dt. Calif./S. Cars je	44,-
Fußball Manager II, dt. Version *	55,-	Times of Lore, dt.	79,-
Exp. Kit f. Fußball Manager II *	39,-	Thunderchopper *	65,-
Goldrush *	84,-	Volleyball Simulator, dt. Anltg. *	47,-
Grand Monster Slam	56,-	Zak McKracken, kpl. deutsch *	69,-
Grand Prix Circuit, dt. Anltg. *	67,-	Zany Golf, dt. Anltg. *	69,-
Gunship, Helicopter Sim. *	109,-	Super Joystick: "Flywheel 4000"	189,-
Hostages, dt.	66,50	(Maxx-ähnl. Steuerknüppel)	
Pool of Radiance *	64,-		
Kings of the Beach *	72,50		

* auch auf 3.5" Disketten

SPIELELISTE KOSTENLOS (BITTE UM ANGABE DES COMPUTERTYPS).
VORKASSE 4,– • UPS-EXPRESS NACHNAHME 8,– • POST-NACHNAHME 7,-
• AUSLAND NUR VORKASSE + 10,-

Rufen Sie uns an: ☎ 0 21 03-4 20 22
ODER SCHREIBEN SIE UNS:
BIESENSTRASSE 75 • 4010 HILDEN

CES

Damit der Nintendo-Freak einmal sieht, was ihm hierzulande vorenthalten wird, folgt nun ein kleiner Ausschnitt aus der Palette der neuen amerikanischen Module: **Silent Service, 720, Paperboy, Skate or die, Defender of the Crown, Top Gun II, Jack Nicklaus Golf, Super Off Road, Chessmaster** (mit ansteckbarem Schachbrett), **Strider, Archon, Godzilla, P.O.W., Super Pitfall II** und **Robocop**.

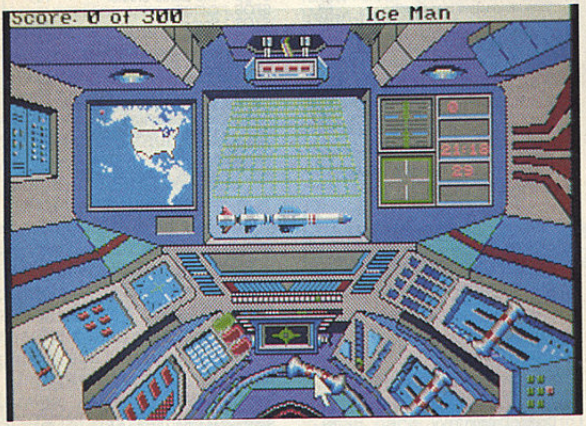
Sega

Automaten-Umsetzungen waren dieses Jahr auch bei Sega groß geschrieben. Hier die Neuheiten fürs Master System: Während an **Scramble Spirits** noch programmiert wird, ist die Adaption von **Dynamite Ducks** bunt, schnell, voller Extrawaffen und vielversprechend. Im actionreichen **Dead Angle** ballert sich der Spieler mit Fadenkreuz und Bleispritze in bester "Operation Wolf"-Manier durch das Chicago der 30'er Jahre — auf Dauer etwas langweilig.

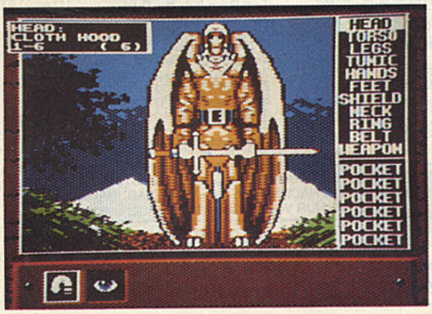
Wer komplexe Rollenspiele mit erlesenem Flair mag, sollte auf die Umsetzung von **Ultima IV** warten, an der die Sega-Techniker noch arbeiten. Eine Batterie zum Speichern der Spielstände ist vorgesehen. Fast fertig programmiert sah der "Rastan"-Clone **Golden Axe** aus, in dem sich der obligatorische Barbar aufmacht, kleine Sprites mit einer gelblichen Axt in Stücke zu metzgern. Außerdem erspäht: Sportvergnügen **World Games** und Ballerspiel **Cloud Master**.

Die 16-Bit-Konsole Sega Mega Drive wurde unter dem Namen "Genesis" in den USA gestartet. Es gab viel neue Software zu sehen, die einen edlen Eindruck machte. An Sportspielen gab's zu bewundern: **Lasorda Baseball** mit Liga- und Team-Modus, **Golf** mit 18 Löchern und ein edles **Soccer** in bester "Microprose Soccer"-Manier mit Spielfeld-Übersicht. Geballert werden darf bei **Thunder Force II** und **Ghouls'n Ghosts**, barbarisch draufgehauen wird dafür bei **Black Belt** und **Last Battle**. Geplant sind außerdem Action-Reißer **Forgotten Worlds** und die Simulation **F-16 Falcon**.

al



Nach "Police Quest II" hat Sierra-Programmierer Jim Walsh "Code Name: Ice Man" in petto (MS-DOS/EGA)



"Knight of Legends": Schnappschuß des Helden, bevor er in die Schlacht zog (Apple II)

Ocean macht's billig

"Hit Squad" heißt das neue Budget-Label von Ocean. Unter diesem Namen sollen monatlich drei Billigspiele erscheinen. Die Spiele werden in die drei Kategorien Sportspiele, Automatenumsetzungen und Spiele zu Filmen eingeteilt. Als erstes erscheinen "Enduro Racer", "Daley Thompson's Decathlon", "Miami Vice" und "Yie Ar Kung Fu". Im Lauf des Sommers folgen unter anderem "Super Hang-On", "International Karate +", Wizball", "Arkanoid" und die Umsetzung der TV-Serie "Knight Rider". Die Programme erscheinen auf Kassette für C 64, CPC sowie Spectrum und kosten je um die 15 Mark.

go

Neue "Falcon"-Missionen

Frohe Botschaft für alle Freunde der Flugsimulation "F-16 Falcon": Jetzt gibt es eine "Scenery Disk" mit neuen Missionen für die Amiga/ST-Versionen. Der Spieler muß hier Panzer bekämpfen und feindliche Nachschublinien angreifen. Kostenpunkt: zirka 50 Mark.

go

Charakter-Editor für Dungeon Master

Wenn Sie bei "Dungeon Master" Probleme haben, dann ist der "Dungeon Master Editor" genau das Richtige: Eine komplette Monsterliste, alle Tränke und Sprüche sind in einem Heft zu finden. Detaillierte Karten der Level und die Charakterwerte der Helden ergänzen den Dungeon-Master-Helfer. Mit dem Programm selbst können Sie die Level des Spiels nach Belieben editieren, Wege abkürzen, alle Türen so präparieren, daß keine Schlüssel mehr nötig sind, Geheimtüren öffnen und Karten aller 14 Level ausdrucken. Der Editor kostet um die 40 Mark.

Preiswertes für 8- und 16-Bit

Die 16-Bit-Versionen des Autorennens "Out-Run", des Actionspiels "Foundations Waste" sowie die Golfsimulation "World Class Leaderboard" sind jetzt bei Klassix wiederveröffentlicht worden. Der Preis pro Spiel beträgt 35 Mark. Die Programme sind für Amiga und Atari ST erhältlich; World Class Leaderboard gibt es auch für MS-DOS-PCs.

Klanghafte 8-Bit-Titel für wenig Geld erscheinen bei Kixx: In Kürze sind die C 64-, CPC- und Spectrum-Versionen von "Gauntlet II", "Masters of the Universe", "Jack the Nipper", "Road Runner" und "Cybernoid" für 15 Mark (Kassette) bzw. 20 Mark (C 64-Diskette) zu haben. Den Deutschland-Vertrieb der Kixx/Klassix-Billigspiele übernimmt Bomico.

go

Neue Kurse für "Jack Nicklaus"

Für das Accolade-Golfspiel "Jack Nicklaus" gibt es jetzt eine Erweiterungsdiskette mit neuen Kursen. Darauf finden Sie die Meisterschaftskurse der diesjährigen U.S. Open, der British Open und der PGA-Meisterschaften. Die Diskette erscheint für MS-DOS-PCs und bald auch für C 64. Kostenpunkt: zirka 40 Mark (beide Versionen).

go

Fehler im "Gunship"-Handbuch

Alle Amiga-Besitzer, die mit der Hubschrauber-Simulation "Gunship" Probleme haben, aufgepaßt. Im deutschen Handbuch haben sich zwei kleine, aber entscheidende Druckfehler eingeschlichen: Das Paßwort **"NOCTURN"** muß **"NOCTURNE"** heißen und aus **"PUREBIRD"** wird **"PUREBRED"**. Wer außerdem noch Ärger mit der Grafik hat, sollte mit "Nofastmem" seinen Speicher auf 512 KByte "verkleinern", dann gibt es diese Problemchen nicht mehr.

mh

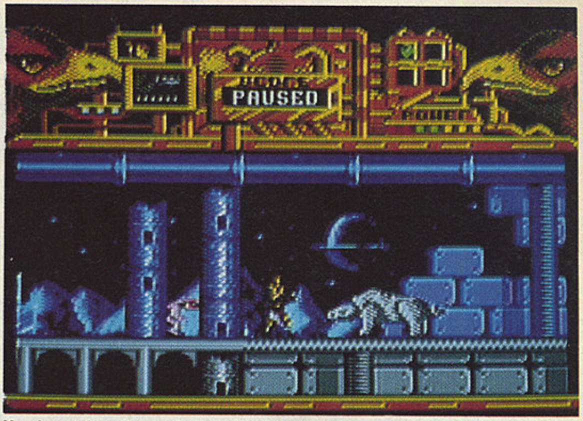
Drei Ultimas auf einen Schlag

Die ersten drei Teile der legendären Rollenspiel-Reihe "Ultima" bietet Origin jetzt in einem preiswerten Paket an: "Ultima", "Ultima II" und "Ultima III" in einer dicken Packung komplett mit allen Handbüchern und Karten, die der Rollenspieler braucht. Die drei komplexen Programme sind grafisch zwar nicht mehr auf dem neuesten Stand, garantieren aber langes Spielvergnügen. Das Paket kostet um die 80 Mark (nur Diskette) und ist für MS-DOS und C 64 erhältlich.

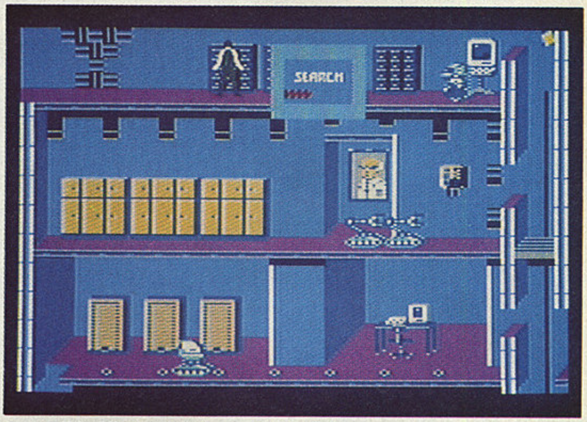
go

5 auf einen Streich

Vom preisgekrönten Baller-Meisterstück "Hawkeye" bis zum Nr. 1-Sportspiel "California Games": Auf der "Power Play Classics"-Compilation findet man nur Spiele, die in unseren Tests sehr gut abschnitten.



Hawkeye: Handfeste Action der Oberklasse



Impossible Mission II: für geschickte Tüftler

Spiele-Sammlungen sind so eine Sache: Auf der einen Seite bekommt man hier viele Programme zum Preis von einem geboten; andererseits beschert einem die Zusammenstellung oft eine Mischung aus guten Titeln und Nieten. U.S. Gold hingegen ging für seine neueste Compilation einen ungewöhnlichen Weg: Das englische Softwarehaus pickte sich gezielt Programme heraus, die in den *POWER PLAY*-Tests sehr gut bewertet wurden. Herausgekommen ist eine Sammlung von fünf C 64-Spielen, die den naheliegenden Namen "Power Play Classics" erhielt. Sie kommt in diesen Tagen mit einer deutschen Anleitung in den Handel und kostet 49 Mark (nur C 64-Diskette). Alle auf der Sammlung enthaltenen Spiele erhielten bei uns satte POWER-Wertungen zwischen 75 und 85 Punkten.

Wer auf gepflegte Action steht, wird bei dieser Zusammenstellung mit "Hawkeye" bedient. Das technisch brillante Programm erntete bei uns den Titel "Actionspiel des Jahres 1988" und erreichte bei unserem Test die *POWER*-Wertung 82. Ein Dutzend Levels lang bietet der Thalamus-Bestseller neben atemberaubender Grafik ein ausgeklügeltes Spieldesign, bei dem sich der Schwierigkeitsgrad langsam aber sicher steigert.

Joystick-Geschick ist auch beim Plattformspiel "Solomon's Key" gefragt, doch hier kommt es auch aufs Mitdenken an. Bei der Umsetzung des gleichnamigen Tecmo-Spielautomaten muß ein Magier Steine herbei- und wegzaubern, um in jedem Level einen Schlüssel für die Ausgangstür zu erwischen. Mit den Steinblöcken lassen sich auch böse Monster wirksam aussperren. Zahlreiche zum Teil versteckte Extras garnieren das anspruchsvolle Geschicklichkeitsspiel, das auf dem C 64 mit der satten *POWER*-Wertung 85 bedacht wurde.

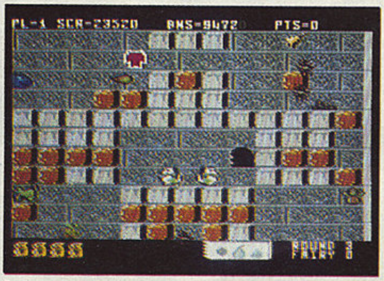
Ebenfalls mit einer "85" schnitt "Impossible Mission II" ab. Auch hier ist eine Mischung aus Geschicklichkeit und Kombinationsgabe gefragt. Ihr steuert einen kecken Geheimagenten, der das Jahrhundertschlitzohr Elvin Atombender schnappen will. Elvins Hauptquartier ist allerdings mit vielen, zum Teil übel bewaffneten Robotern ausgestattet (Brutzel!). Mit Geschick, Timing und den richtigen Spielstrategien kommt man ans Ziel. Spielstände können auf Diskette gespeichert werden.

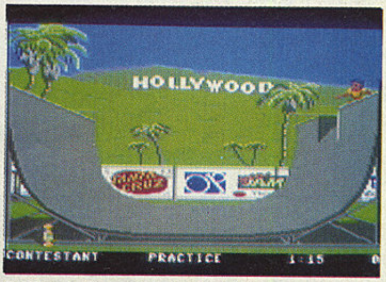
Acht gewitzte Disziplinen bieten die "California Games", die von uns mit der Gesamtwertung 83 bedacht wurden. Außerdem hielt sich das Programm monatelang auf Platz 1 unserer Leser-Hitparade. Bis zu acht Spieler treten bei typisch amerikanischen Freizeitsportarten wie Skateboard- und Rollschuhfahren oder Surfen an. California Games gilt als einer der Höhepunkte der legendären "Games"-Serie.

Sport pur wird schließlich bei "Street Sports Basketball" geboten. Bei dieser unkomplizierten Basketball-Simulation könnt Ihr zu zweit spielen oder gegen den Computer antreten. Zunächst wählt man sich seine Spielfiguren aus; jede hat bestimmte Stärken und Schwächen. Beim Gerangel um Punkte geht's mit allerlei Tricks zu Werke: Pässe, Würfe aber auch elegante Rempler gehören zur Tagesordnung. In unserem Test kassierte das Sportspiel die POWER-Wertung 75.

hl

Street Sports Basketball: Sportspiel-Spannung


Solomon's Key: prima Plattformspiel



California Games: acht Disziplinen

ACTION REPLAY

JETZT NOCH MEHR POWER UND UTILITIES! UNENTBEH

DM 119,–
zzgl. DM 10,- Versandk.
Unverbindliche Preisempfehlung

Action Replay macht einen Schnappschuß des laufenden Programms, egal wie es geladen wurde – von Kassette oder Diskette – mit normaler Geschwindigkeit oder Turbo.

- **RAMLOADER: WELTWEIT SCHNELLSTER SERIELLER FLOPPYBESCHLEUNIGER – LÄDT 200 BLOCKS IN 6 SEKUNDEN, 240 BLOCKS IN 7 SEKUNDEN!** Das ist sogar schneller als bei vielen Parallelsystemen. Keine extra Hard- oder Software erforderlich. Der RAMLOADER ist in der Lage Disketten mit 25facher Geschwindigkeit zu laden.
- **EINFACHSTE HANDHABUNG:** Per Knopfdruck machen Sie ein komplettes Backup-Tape auf Disk, Tape auf Tape, Disk auf Tape, Disk auf Disk. Den Rest erledigt Action Replay vollautomatisch. Sie geben dem Backup nur einen Namen.
- **TURBO LOAD:** Alle Backups werden mit Warp 25- oder Turbogeschwindigkeit geladen. VÖLLIG UNABHÄNGIG VON DER CARTRIDGE!
- **SPRITE KILLER:** Werden Sie unbesiegbar. Schalten Sie Spritekollisionen ab – funktioniert mit vielen Programmen.
- **HARDCOPY:** Frieren Sie Ihr Spiel ein und drucken den Bildschirm aus, z. B. Graphiken, High Scores usw. Arbeitet mit fast allen Druckern zusammen. MPS 801, 803, Star, Epson usw. Ausdruck in doppelter Größe, mit 16 Grautönen, revers möglich. Keine Spezialkenntnisse erforderlich.
- **PICTURE SAVE:** Speichern Sie beliebige Hires-multicolour-Bildschirme auf Diskette. Per Knopfdruck. Kompatibel zu Blazing Paddles, Koala, Artist 64, Image System usw.
- **SPRITE MONITOR:** Der einzigartige Spritemonitor ermöglicht Ihnen, Programme anzuhalten und alle Sprites anzuzeigen. Sie können alle Sprites anzeigen, die Animation der Sprites verfolgen, Sprites speichern, löschen oder sogar in andere Spiele übertragen.
- **TRAINER POKES:** Stoppen Sie Ihr Spiel per Knopfdruck und geben Sie die Pokes für extra Leben usw. ein. Ideal für schwierige Spiele.
- **MULTISTAGE TRANSFER:** Kopiert sogar Nachladeprogramme von Kassette auf Diskette. Mit Fast-Load. Für besondere Nachladesysteme ist eine Erweiterungsdiskette erhältlich.
- **SUPER PACKER:** Extrem leistungsfähiger Programmkompaktor komprimiert Programme und speichert sie als einzelnes File ab. 3 Programme pro Diskettenseite – 6 Programme pro Diskette, wenn Sie beide Seiten benutzen.
- **TEXT MODIFY:** Verändern Sie Titelbildschirme oder High Scores oder schreiben Sie Ihren eigenen Namen in ein Spiel. Dann speichern Sie es ab oder starten es von neuem.
- **MONITOR:** Außergewöhnlich leistungsfähiger Maschinensprache-Monitor. Enthält alle Standardbefehle und viele mehr: Assemblieren, Disassemblieren, Hexdump, Verschieben, Vergleichen, Füllen, Suchen, Zahlenkonvertierung, Bankswitching, Relocieren, Laden/Speichern usw. Benutzt keinen Speicher. Deshalb Anhalten und Verändern von laufenden Programmen per Knopfdruck möglich. Drucker werden unterstützt.
- **DISKDRIVE MONITOR:** Ein spezieller Monitor für den Speicher des Floppylaufwerks mit allen notwendigen Befehlen. Unentbehrlich für Freaks.
- **DISK COPY:** Kopiert eine ungeschützte Diskette in weniger als 2 Minuten.
- **FILE COPY:** Kopiert Standard- und Warpfiles mit bis zu 249 Blocks. Formatwandlung von Standard- nach Warpformat und umgekehrt möglich.
- **FAST FORMAT:** Schnellformatierung in unter 20 Sekunden.
- **BASIC TOOLKIT:** Eine Reihe nützlicher neuer Basic-Befehle: automatische Zeilennumerierung, DELETE, MERGE, APPEND, OLD, LINESAVE usw. PRINTERLISTER – listet ein Programm oder die Directory direkt von Diskette auf Drucker oder Bildschirm. Programme im Rechner bleiben erhalten.
- **FUNKTIONSTASTENBELEGUNG:** Auf Tastendruck alle wichtigen Befehle wie LOAD, SAVE, DIR. Laden aus der Directory. Keine Filenamenangabe nötig.
- **TAPE TURBO:** Spezielles Turbo für Ihre eigenen Programme. Der Bildschirm bleibt beim Laden an.

*WICHTIG! Alle Optionen sind in ACTION REPLAY MK V eingebaut und auf Tastendruck verfügbar. Alle Optionen arbeiten mit **DISK** und **KASSETTE** zusammen (außer multistage transfer & disk file utility).*

ACTION REPLAY ERWEITERUNGSDISKETTE

Die größte und beste Sammlung von Parametern und Filecopyprogrammen für die Übertragung von speziellen Kassettennachladesystemen auf Diskette. Enthält Parameter für insgesamt 70 Programme und beinhaltet damit alle wichtigen Titel. Trainer Pokes für unendliche Spielzeit, Leben usw.

DIASHOW für Bilder, die mit einem der gängigen Zeichenprogramme erstellt wurden oder für Bilder, die mit Action Replay gespeichert wurden. **DM 19,–** zuzügl. DM 6,– Versandkosten

CARTRIDGE MK V

RLICH FÜR SPIELER, PROGRAMMIERER UND FREAKS!

ACTION REPLAY V 'PROFESSIONAL'

- Action Replay V Professional enthält 32 K ROM, 8 K RAM und einen LSI Custom Chip.

für C64 und C128

ERWEITERTER MONITOR:
Action Replay V 'Professional' hat einen besonders leistungsfähigen Maschinensprache-Monitor. Da sowohl ROM als auch RAM zur Verfügung stehen, kann ein beliebiges Programm eingefroren und dann der GESAMTE Computerspeicher einschließlich Bildschirmspeicher, Zero Page und Stack untersucht werden.
Enthält alle Optionen wie Disassemblieren, Vergleichen, Füllen, Verschieben, Suchen, Relocieren usw. Per Tastendruck können Sie den Monitor verlassen, zum eingefrorenen Programm zurückkehren und dort weitermachen, wo Sie es eingefroren haben. Ein unentbehrliches Hilfsmittel auch beim Debuggen selbstgeschriebener Programme.

INTELLIGENTE HARDWARE:
Durch den LSI Custom Chip kann die Professional Cartridge auch Schutzmethoden verarbeiten, bei denen herkömmliche Freezer versagen.

CENTRONICS DRUCKER INTERFACE:
Mit MK V Professional können Sie einen Centronicsdrucker am Userport betreiben in verschiedenen Schriftarten.

POKEFINDER:
Der Pokefinder ist ein Hilfsmittel, mit dem Sie in Ihren Spielen die Pokes für unendliche Leben ermitteln können. Dies war bisher ein schwieriges Unterfangen, das insbesondere Spezialkenntnisse in Maschinensprache erforderte.

TEXTEDITOR:
Mit dem Texteditor können Sie einen eingefrorenen Textbildschirm editieren. Verändern der Rahmen-, Hintergrund- und Textfarbe.

NEUE MONITORKOMMANDOS:
Mit Freeze- oder Breakpoints haben Sie im Unterschied zum Freezerknopf die Möglichkeit, Programme an genau spezifizierten Adressen einzufrieren.

UPDATE SERVICE:
Nach Einsendung Ihrer alten MK IV Professional (nur Originalmodul!), bringen wir es auf den neuesten Stand von MK V. Kosten DM 25,- + DM 10,- Versandkosten.

UTILITYDISK ZU ACTION DISPLAY MK V

Eine Palette von Utilities zur Verarbeitung von Hires-Bildern, die Sie entweder selbst erstellt oder mit dem Action Replay Grabber eingefroren haben.

DIASHOW: Betrachten Sie Ihre Lieblingsbilder wie in einer Diashow. Mit Tastatur oder Joystick wechseln Sie von einem Bild zum anderen. Sehr einfache Bedienung.

BLOW UP: Ein einzigartiges Hilfsmittel. Blasen Sie einen beliebigen Teil Ihres Bildes zur vollen Bildschirmgröße auf. Füllt sogar den Bildschirmrand aus.

SPRITE EDITOR: Programm zum Erstellen und Editieren von Sprites. Volle Farbdarstellung. Spriteanimationen. Ideale Ergänzung zum Spritemonitor von Action Replay.

MESSAGE MAKER: Nehmen Sie Ihr Lieblingsbild und verwandeln Sie es in eine mit Musik untermalte, scrollende Bildschirmnachricht. Mit Texteditor — einfache Handhabung. Musik wählbar. Die Nachrichten sind selbständige Programme. **DM 29,–**
zuzügl. DM 6,– Versandkosten

ALLE BESTELLUNGEN NORMALERWEISE IN 48 STUNDEN LIEFERBAR

DISTRIBUTOR FÜR DEUTSCHLAND:

EUROSYSTEMS

Hühnerstr. 11, 4240 Emmerich, Tel. 02822/45589 u. 45923
Telefax 0031/8380/32146

Tag- & Nacht-Bestellservice

BESTELLUNG BEI VORKASSE DM 6,– Versandkosten, unabhängig von der bestellten Stückzahl.

NACHNAHME DM 10,– Versandkosten, unabhängig von der bestellten Stückzahl.

für die Schweiz
Swiss Soft AG, Obergasse 23, CH-2502 Biel, Tel.: 032/231833

für Holland:
HUPRA, Hommelstr. 73-79, 6828 AJ Arnhem, Tel. 085/426716
auch erhältlich bei allen Allkauf-SB-Warenhäusern und Foto-Fachgeschäften und allen Conrad-Elektronik-Filialen sowie bei unseren Fachhändlern.

Ariolasoft ist tot — es lebe United Software

Die letzten Tage von Ariolasoft sind gezählt: Am 1. August wird der Firmenname aus dem Branchenregister gestrichen. Der Spiele-Vertrieb wird in "United Software" umbenannt.

Das Art Edition-Gründungsteam. Von links nach rechts: Ralf Glau, Holger Paulsen und Harald Uenzelmann

Wenn einer von Deutschlands führenden Software-Distributoren seinen Namen ändert und zwei Labels von deutschen Programmierern ins Rampenlicht rückt, ist das allemal eine Reise wert. In Rietberg bei Gütersloh ist das Hauptquartier von Ariolasoft. Geschäftsführer Hans-Joachim Krusche empfing uns in seinen Büros und erläuterte die Gründe für die Umbenennung (siehe Interview).

Ariolasoft vertreibt in Deutschland Programme einer ganzen Reihe erfolgreicher Spielesoftware-Firmen wie Cinemaware, FTL, Grandslam, Hewson, Ocean und Sierra. Zu der Liste, die sich wie ein Auszug aus dem "Who-is-Who" der Software-Branche liest, kommen jetzt zwei neue Namen hinzu: die deutschen Softwarehäuser Art Edition und Thalion.

Art Edition wurde mit dem Konzept ins Leben gerufen, möglichst familienfreundliche Computersoftware zu programmieren. Die Firmengründer sind der Meinung, daß es schon genug Spiele gibt, in denen einsame Kämpfer eine meist brutale Schlacht gegen alle Arten von Aliens schlagen. Ihrer Meinung nach ist Software gefragt, bei der sich auch die Eltern gern mal vor den Computer setzen. Die Gründer von Art Edition: Ralf Glau, Holger Paulsen und Harald Uenzelmann. Ralf Glau programmierte bereits die erfolgreichen Handelsspiele "Hanse" und "Vermeer". Holger Paulsen ist der Grafiker des Teams und Harald Uenzelmann überwacht die Programmierung. Noch ist von Art Edition kein Spiel erhältlich, an den ersten Titeln wird immer noch gearbeitet.

Auch Thalion ist ein junges Softwarehaus. Als einziges Thalion-Programm ist zur Zeit "Warp" erhältlich, ein Ballerspiel mit Strategie-Elementen. Fünf weitere Titel sind in der Mache. Bei einem Besuch bei Thalion in Gütersloh konnten wir einen ersten Blick auf die neuen Spiele werfen. Darunter ist das sehr schön gestaltete Karate-Spiel "Chambers of Shaolin". Seine Besonderheit: Alle Joystick-Bewegungen müssen dem Karate-Kämpfer erst antrainiert werden. Dazu sind die verschiedenen Shaolin-Trainigskammern gut. Jede Kammer trainiert eine spezifische Kampftaktik.

Am Rollenspiel "Dragon Flight" wird seit über einem Jahr gearbeitet. Ein Hüpf- und Sammelspiel ist ebenfalls in den letzten Phasen der Programmierung. Außerdem bereitet Thalion zwei flotte 3D-Spiele vor. Das eine soll ein Rollenspiel werden, das bietet 3D-Action pur. In einer der nächsten *POWER PLAY*-Ausgaben werden wir genauer über die neuen Spiele berichten. *hf*

Interview mit Hans-Joachim Krusche: die Hintergründe

POWER PLAY: Herr Krusche, warum ändern Sie den Namen von Ariolasoft in United Software?

Krusche: Zum einen soll der neue Name symbolisch für eine Vereinigung von bekannten und qualitativ hochwertigen Softwarefirmen stehen. "United Software" ("Vereinigte Software") erfüllt diesen Anspruch. Der zweite Grund hängt mit der Firmengründung im Jahr 1983 zusammen. Der Konzern Bertelsmann wollte eine Software-Firma gründen. Nichts lag näher, als den ohnehin schon bekannten Namen der Plattenfirma Ariola für das Software-Label zu verwenden. So entstand der Name Ariolasoft. Mittlerweile wurde der Ariolasoft-Konzern von Bertelsmann abgespalten. Da

Hans-Joachim Krusche, Geschäftsführer von United Software/Ariolasoft

Ariolasoft nun nichts mehr mit Bertelsmann zu tun hat, der Name Ariola jedoch Bertelsmann gehört, muß ein anderer Name gefunden werden.

POWER PLAY: Welche Software-Vertriebsfirma ist eigentlich die größere in Deutschland? Ariolasoft/ United Software oder Rushware?

Krusche: Keines der beiden Häuser kann man wohl als die Nummer 1 bezeichnen. Das Geschäft ist ein ständiges auf und ab, bei dem einmal die eine, mal die andere Firma vorne liegt. Zudem kann man die Firmen nicht direkt vergleichen, da Rushware nicht nur Spielesoftware, sondern auch Computer-Hardware anbietet.

United Software ist allerdings auch nicht daran interessiert, sich damit hervorzuheben, die Nummer 1 in Deutschland zu sein. Es kommt viel mehr darauf an, gute Software zu machen.

Disco-Nacht und Spielepracht

Zur Vorstellung zweier neuer Labels lud Microprose in die Londoner Nobeldisco "Hippodrome" ein.

Hämmernde Musik dröhnt aus den Lautsprechern, wilde Lichter beleuchten die überfüllte Tanzfläche, leichtbeschürzte Mädchen reichen Getränke und kleiderschrankgroße Türsteher bewachen den Eingang. So sieht's normalerweise nach Einbruch der Dunkelheit in Londons bekanntester Discothek "Hippodrome" aus. Am Abend des 26. Mai ging es an dieser Stätte etwas seriöser zu, denn Microprose lud ins Hippodrome ein, um seine neuen Produkte und Labels vorzustellen. Peter Jones, Marketing-Leiter von Microprose, erklärte, was es mit den neuen Microprose-Labels auf sich hat. Unter "MicroStyle" werden haupt-

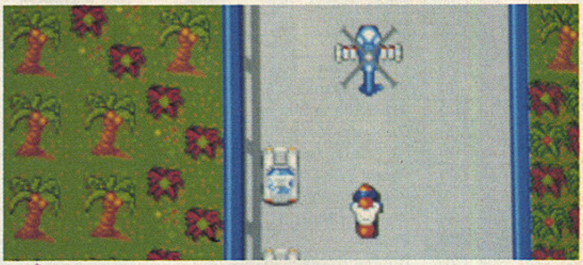
Hinter diesem dunklen Eingang verbirgt sich keine U-Bahn-Station, sondern die Nobeldisco "Hippodrome"

sächlich Actionspiele und Simulationen veröffentlicht, die auf den jugendlichen Spieler ausgerichtet sind. Die Programme sollen schnelle Action, ausgereifte Technik und langanhaltende Spielmotivation zu einem fairen Preis bieten. Unter dem Namen "Micro-Status" kommen Denk-, Strategie- und Tüftel-Spiele heraus.

Ein heißes Thema ist die kürzlich erfolgte Übernahme von Telecomsoft durch Microprose. Nach dem genauen Kaufpreis gefragt, wich Stewart Bell, der Geschäftsführer von Microprose England, elegant aus: "Nicht ganz so freundliche Leute behaupten, daß der Kaufpreis für Telecomsoft weniger als 5 Millionen Dollar betrug. Nettere Zeitgenossen sagen, es seien mehr als 25 Millionen Dollar gewesen."

Unter Microprose-Regie werden die Telecomsoft-Labels Firebird und Rainbird ganz schön aktiv bleiben. Von Firebird sollen bis August einige neue Programme erscheinen: Eine Umsetzung von Segas Automatenspiel "Action Fighter", das "Jump and Run"-Spiel "Rick Dangerous" und "Oriental Games", das vier Kampfsportarten vereint. Von Rainbird und Firebird stehen außerdem die MS-DOS-Versionen dreier Bestseller an: Bei "Starglider 2" und "Virus" wird Jagd auf gefährliche Aliens gemacht. Strategen dürfte eher die Umsetzung von "The Sentinel" zusagen. *mh*

Stewart Bell in "RVF"-Pose auf einer echten Honda



Ein erstes Foto von der "Action Fighter"-Umsetzung

DIE BESTEN

C64-Disk:

Battles of Napoleon SSI	76.-
Battletech	56.-
Bismarck	50.-
Borodino SSG	76.-
Crazy Cars II	42.-
Course Azure Bonds SSI	64.-
Denaris	42.-
Dungeon of Drax	36.-
F-16 Combat Pilot	59.-
First over Germany	67.-
Forgotten Worlds	41.-
Grand Prix Circuit	42.-
Hard n Heavy	42.-
Hillsfar SSI	53.-
Hollywood Poker Pro	34.-
Kick Off	29.-
Mayday Squad	42.-
Navy Seal (+Digi-Uhr !)	36.-
Oil Imperium	34.-
Over Run SSI	67.-
Project Firestart	50.-
Raffles	42.-
Rock n Roll	42.-
Rock Star	42.-
Running Man	43.-
Silkworm	42.-
Spherical	42.-
Starfleet I - War Begins	50.-
Super Scrample Motorradr.	45.-
Test Drive II	50.-
TD II Car oder Scenery, je	25.-
Titan	55.-
War in Middle Earth	41.-
Zombi	42.-

AMIGA:

American Ice Hockey	67.-
Archipelagos	70.-
Battlehawks 1942	56.-
Bio-Challenge	67.-
Bloodmoney	67.-
Bloodwych	70.-
Crazy Cars II	67.-
Forgotten Worlds	53.-
Darius	67.-
Demons Winter SSI	67.-
Evil Garden	50.-
Fugger	55.-
Gold Rush	76.-
H. A. T. E.	56.-
Journey	80.-
Kick Off	42.-
Kult	71.-
Legend of Faerghail	59.-
Leisure Suit Larry 2	88.-
Lord of Rising Sun (dts)	88.-
Microprose Soccer	71.-
Millenium 2.2	70.-
Gunship	71.-
Paladin	76.-
Populous	67.-
Prison	59.-
Rocket Ranger	76.-
Shogun	80.-
Shoot Em Up Const. Kit	70.-
Silkworm	76.-
Space Quest III	80.-
Track Suit Footb. Man	53.-
Trained Assasin	76.-
Zork Zero	80.-

ATARI ST:

1943 Battle Midway	50.-
Archipelagos	70.-
Bio-Challenge	67.-
Breach	59.-
Circus Attraction	53.-
Deja Vue II	67.-
F-16 Combat Pilot	67.-
Falcon F-16 dt.	76.-
Hound of Shadow	76.-
Kick Off	42.-
Kult	71.-
Leonardo	59.-
Mayday Squad	70.-
Microprose Soccer	71.-
Night Hunter	50.-
Oil Imperium	50.-
Operation Hormuz	70.-
Oxxonian	50.-
Paladin	76.-
Pharao	59.-
Precious Metal	57.-
Red Heat	57.-
Red Lightning SSI	84.-
Silkworm	76.-
Talespin Adventure Creator	70.-
Timescanner	56.-
Transputer	50.-
Turbo Cup	56.-
Twilights Ransom	50.-
Vindicators	50.-
Warp	57.-
Waterloo	70.-
Willow	67.-
Yuppis Revenge	76.-

Personal Comp:

1990 Balance of Power II	67.-
688 Attack Submarine	76.-
Arnheim SSI	56.-
Carrier Command	76.-
F-16 Combat Pilot	67.-
F-19 Stealth Fighter	101.-
First over Germany SSI	76.-
Flight Simulator III dt.	126.-
Gold Rush	80.-
Guardians of Infinity	50.-
J. Nicklaus 18 Holes Golf	67.-
Jet Fighter - The Adventure	76.-
King Arthur	88.-
Kings Quest IV	98.-
Larry 2	70.-
Phantom Fighter	67.-
Prophecy	76.-
Savage	57.-
Sentinel Word	67.-
Silpheed	80.-
Starfleet I - War Begins	67.-
Test Drive II	76.-
TDII Car or Scenery, je	34.-
Titan	67.-
Twilights Ransom	50.-
Ultima Trilogy 1+2+3 kpl.	67.-
Visions of Aftermath	70.-
Wallstreet Wizard	64.-
Waterloo PSS	70.-
Weird Dreams	76.-
Yuppis Revenge	76.-

alle in 3.5" lieferbaren Spiele finden Sie in unserer PC-Liste.

Info:

Ja klar! Wir haben noch sehr viel mehr tolle Spiele, als daß wir alle hier in dieser kleinen Anzeige zeigen könnten. Fordern Sie also noch heute die kostenlose Liste mit allen guten Spielen für Ihren Computer an (Bitte geben Sie den Typ an!). Ihre eigene FUNTASTIC-Liste ist sofort da - und zwar absolut gratis! Ein Beweis unserer Leistungsfähigkeit (die anderen brauchen anscheinend dringend Ihre Briefmarken ?). Einige Titel in dieser Anzeige sind noch Ankündigungen für die nächsten Wochen - diese neuen Spiele sollten Sie jedoch jetzt schon mal reservieren. Bei uns kommt täglich neue Ware und alle die Spiele, von denen Sie bei den Kollegen lesen, haben wir natürlich dann auch:

Fast immer billiger -
und meistens auch schneller!

Bestelleingang=Auslieferungstag Garantiert ! Soweit verfügbar.
Preisänderungen sind vorbehalten.
Wir liefern schnellstmöglich per Post / Nachnahme (+ 7.-), und ins Ausland (-14%, + 15.-).

Die Auswahl komplett.
Alle Preise ok.
Der Service super.
Wo gibt es mehr?

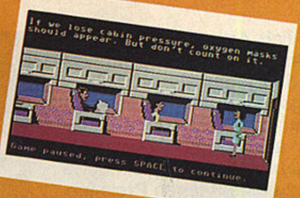
Für Sie sind wir immer da:
von montags - freitags
von 10 - 17 Uhr live
+ 24h-Bestellservice

Die schnelle Adresse:
FUNTASTIC ComputerWare
Postfach 14 02 09
D - 8000 München 5
Telefon: 089 - 260 95 93
Fax: 089 - 268 138

FUNTASTIC ComputerWare

HITPARADEN

LESER-HITS



Zak McKracken verteidigt die Spitzenposition

		Titel	Hersteller	Wie lang plaziert
1.	(1)	**Zak McKracken**	Lucasfilm Games	9. Monat
2.	(2)	**Microprose Soccer**	Microprose	6. Monat
3.	(3)	**Elite**	Firebird	29. Monat
4.	(—)	**Populous**	Electronic Arts	1. Monat
5.	(5)	**R-Type**	Electric Dreams	3. Monat
6.	(4)	**F-16 Falcon**	Spectrum Holobyte	4. Monat
7.	(9)	**Maniac Mansion**	Lucasfilm Games	18. Monat
8.	(4)	**Great Giana Sisters**	Rainbow Arts	16. Monat
9.	(5)	**Dungeon Master**	FTL	11. Monat
10.	(16)	**TV Sports Football**	Cinemaware	2. Monat
11.	(17)	**Grand Prix Circuit**	Accolade	3. Monat
12.	(11)	**Pool of Radiance**	SSI	4. Monat
13.	(8)	**The Last Ninja II**	System 3	6. Monat
14.	(10)	**Pirates**	Microprose	20. Monat
15.	(15)	**Bubble Bobble**	Firebird	16. Monat
16.	(13)	**Superstar Ice Hockey**	Mindscape	16. Monat
17.	(14)	**Katakis**	Rainbow Arts	8. Monat
18.	(12)	**Interceptor**	Electronic Arts	11. Monat
19.	(—)	**Emlyn Hughes International Soccer**	Audiogenic	1. Monat
20.	(—)	**Hawkeye**	Thalamus	5. Monat

Welche Spiele sind die beliebtesten im ganzen Land? Die *POWER PLAY*-Leserhits geben die Antwort. Diese Software-Hitliste wird von Euch ermittelt: Jeden Monat stimmen die *POWER PLAY*-Leser darüber ab, wer in die Top 20 kommt. Neben der Gesamtwertung, in der alle Systeme berücksichtigt werden, ermitteln wir die individuellen Top 5 für die einzelnen Computer. Zusätzlich stellen wir jeden Monat fünf "Bubbler" vor: Das sind neue Spiele, die von Euch noch nie in die Top 20 gewählt wurden und dieses Mal nur knapp gescheitert sind. Die Bubbler sind die heißesten Favoriten auf einen Top 20-Platz in einer der nächsten Ausgaben. Außerdem werfen wir einen Blick ins Ausland und drucken die englische Software-Hitliste ab.

Um bei den Leser-Hits mitzumachen, müßt Ihr uns eine Postkarte mit Euren drei aktuellen Lieblingsspielen schreiben (unterteilt in 1., 2. und 3.). Jeder sollte nur eine Karte je Monat schicken, damit das Ergebnis nicht verfälscht wird. Gebt außerdem an, welchen Computer oder welches Videospiel Ihr besitzt. Diese Informationen brauchen wir, um Euch im Falle eines Gewinns das richtige Spiel zu schicken. Unter allen Einsendungen werden jeden Monat zwölf Computer- und Videospiele verlost.

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

hl

Bernhard Abbass, Wilhelmshaven
Ralf Uwe Bartholomeyzik, Helmstedt
Oliver Engels, Monheim
Arne Jöhnk, Kiel
Frank Keils, Roetgen
Janing Lim, Berlin
Markus Machlewski, Groß-Gerau
Wolfgang Müller, Wiesenbach
Martin Renner, Rosstal
Klaus Schneider, Speyer
Thomas Sontag, Mannheim
Frank Tappe, Dülmen

Die Gewinner in diesem Monat. Herzlichen Glückwunsch!

BUBBLER

Auf dem Weg in die Charts

- **Leisure Suit Larry II** (Sierra)
- **Phantasy Star** (Sega)
- **Bundesliga Manager** (Software 2000)
- **Wasteland** (Electronic Arts)
- **The Duel-Test Drive II** (Accolade)

USA

Vollpreis-Spiele:

1. **The Duel — Test Drive II** (Accolade)
2. **Pool of Radiance** (SSI)
3. **Space Quest III** (Sierra)
4. **Operation Wolf** (Taito)
5. **King's Quest IV** (Sierra)
6. **Jordan vs. Bird** (Electronic Arts)
7. **F-19 Stealth Fighter** (Micropose)

Billigspiele und Compilations:

1. **Ninja Gai Den** (Tecmo)
2. **Operation Wolf** (Taito)
3. **Friday the 13th** (LJN Toys)
4. **Tecmo Bowl** (Tecmo)
5. **Super Mario Bros. 2** (Nintendo)
6. **Gyruss** (Ultra)
7. **Zelda II** (Nintendo)

Leser-Hits (nach Computern)

Amiga
1. **Populous**
2. **Zak McKracken**
3. **Elite**
4. **F-16 Falcon**
5. **TV Sports Football**

Atari ST
1. **Dungeon Master**
2. **F-16 Falcon**
3. **Populous**
4. **Elite**
5. **Zak McKracken**

C 64/128
1. **Zak McKracken**
2. **Microprose Soccer**
3. **Maniac Mansion**
4. **Elite**
5. **Pool of Radiance**

CPC
1. **The Last Ninja II**
2. **Robocop**
3. **Bubble Bobble**
4. **R-Type**
5. **Elite**

MS-DOS-PCs
1. **F-16 Falcon**
2. **King's Quest IV**
3. **Leisure Suit Larry II**
4. **Zak McKracken**
5. **F-19 Stealth Fighter**

Videospiele
1. **R-Type**
2. **Wonderboy in Monsterl.**
3. **Phantasy Star**
4. **Super Mario Bros.**
5. **Super Mario Bros. II**

Markt & Technik Verlag AG
Redaktion *POWER PLAY*
Kennwort: Hitparade
Hans-Pinsel-Str. 2
8013 Haar

Schickt Eure Karten bitte an diese Adresse

Virgin Games

Kann man auf seinem eigenen Planeten nicht mehr in Ruhe leben?

POWER PLAY BESONDERS EMPFEHLENSWERT

Curse of the Azure Bonds

MS-DOS (Amiga, Atari ST, C 64)
69 bis 89 Mark (Diskette) ★ SSI

Grafik: 72	Sound: 25	Schwierigkeit: mittel
POWER-Wertung: 85		
Neues aus der AD&D-Reihe: Rundreise durch eine Fantasy-Welt		

Die "Advanced Dungeons & Dragons"-Reihe (kurz "AD & D" genannt) ist die populärste Rollenspiel-Serie aller Zeiten. Vor allem in den USA haben diese Fantasy-Abenteuer regelrechten Kultstatus. Das renommierte Softwarehaus SSI kaufte die Lizenz, um Computerumsetzungen der AD & D-Spiele programmieren zu dürfen. Mit "Curse of the Azure Bonds" erscheint jetzt das vierte AD & D-Computerspiel.

Ihre Rollenspiel-Party besteht aus bis zu sechs Spielfiguren. Die Recken wachen eines schönen Morgens auf und stellen fest, daß ihnen über Nacht geheimnisvolle azurblaue Symbole an die Arme gehext wurden. Sie sehen aus wie Tätowierungen, fühlen sich aber ausgesprochen komisch an — so, als ob etwas Lebendiges unter der Haut kriechen würde. Diese "Azure Bonds" haben merkwürdige Auswirkungen: Die Straßen leeren sich, wenn die Party eine bestimmte Stadt betritt. Andererseits werden Sie jetzt von den Truppen eines bösen Zauberers höflich gegrüßt...

Merkwürdige Dinge gehen in dieser Stadt vor (MS-DOS/EGA)

Das nenne ich einen würdigen Nachfolger zu Pool of Radiance: Curse of the Azure Bonds bietet so ziemlich alles, was sich ein Rollenspieler wünschen kann: Viel Abwechslung, tolle Missionen und ein ausgereiftes Spielprinzip zeichnen diesen Leckerbissen aus. Einige Gegner greifen bevorzugt ihre schwachen Zauberer an; andere tricksen gleich so heftig mit Magie rum, daß einem schwindelig wird. Durch die vielen (englischen) Beschreibungen wird eine prima Atmosphäre vermittelt; man kommt sich vor, als wäre man die Hauptfigur in einem spannenden Roman.

Die Ähnlichkeiten zu Pool of Radiance sind nicht zu übersehen, aber viel kann man an dem Spielprinzip eigentlich nicht verbessern. Egal, ob man schon AD & D-Fan ist oder nicht — dieses saftige Fantasy-Epos wird kaum einen Computer-Rollenspieler kaltlassen.

Curse of the Azure Bonds macht viel Spaß. Wie sein Vorgänger bietet das Spiel einen komplexen Aufbau. Was ich jedoch nie verstehen werde, ist die unbequeme Benutzerführung. Warum kann man die Menübalken nicht mit den Cursortasten steuern, warum muß jeder Menüpunkt mit dem Anfangsbuchstaben ausgewählt werden? Sonst ist Curse of the Azure Bonds ein tolles Rollenspiel mit spannenden Kampfsequenzen, witzigen Ereignissen und einer ordentlichen Aufmachung.

Die EGA-Grafiken sind schön gezeichnet. Unter CGA geht nicht viel Spielwitz verloren. Die MS-DOS-Version ist auf XT s annehmbar flott, auf ATs schön schnell. Mit einer Festplatte spielt sich das Programm viel flüssiger, da die häufigen Nachladezeiten enorm verkürzt werden.

Das Geheimnis der blauen Male zieht sich als roter Faden durch die umfangreiche Handlung, die mit Einzelmissionen gespickt ist. Prinzessinnen sollen gerettet, verschiedene Städte können besucht und viele Monster müssen bekämpft werden. Beim Herumreisen schnappt man viele Informationen auf, mit denen man sich ein Bild über die politische Lage der Fantasy-Welt macht.

Das Spielprinzip ist mit dem von "Pool of Radiance" fast identisch. Bei Kämpfen bestimmt man die Taktik für jede Spielfigur einzeln. Neu sind neben Szenario und Monstern ein paar frische Zaubersprüche und Charakterklassen. Ihr könnt Eure Helden von Pool of Radiance und "Hillsfar" übernehmen oder ganz neue Charaktere machen, deren Rollenspiel-Leben schon bei Level 5 beginnt. Auch neue Spieler haben so von Anfang an gute Überlebenschancen im Kampf gegen das Böse. *hl*

◀ Wie geht's weiter? Eine ganze Welt voller Abenteuer wartet auf Euch (MS-DOS/EGA).

Computershop und Gamesworld München/Nürnberg

Versand oder im Laden erhältlich.

ALLE REDEN DAVON: PC ENGINE, die Super-Spielkonsole aus Japan. Jetzt anschlußfertig an **jeden** Fernseher.

PC Engine RGB + 1 Spiel	499,-	
PC Engine PAL + 1 Spiel	499,-	

(entw. Chan & Chan od. Wonderboy in Monsterland od. Drunken Master)

NEU: RGB-Colour Booster	79,-	
Joyboard	199,-	
CD-ROM	900,-	
Fighting Street	139,-	
5-Player-Adapter	69,-	
Hori Commander Joypad	69,-	
Alien Crush	99,-	
Chan & Chan	99,-	
Dragon Spirit	119,-	**
Deep Blue	109,-	
Dungeon Explorer	119,-	***
ESP-Energy	109,-	*
F-1 Pilot	119,-	
Galaga 88	99,-	**
Honey in the Sky	99,-	
Legendary Axe	99,-	
Moto Roader	119,-	***
Naxat Open	119,-	
P-47	109,-	*
Power Golf	99,-	
Pac Land	99,-	
R-Type I	99,-	***
R-Type II	99,-	***
Space Harrier	129,-	
Son Son II	119,-	***
Shubibi Man	109,-	*
Tale of a Monsterpath	99,-	
Tiger Heli	119,-	***
Victory Run	99,-	
Vigilante	119,-	**
Wataru	99,-	
Winning Shot	99,-	
Wonder Momo	119,-	
World Court Tennis	99,-	***

SEGA MEGA DRIVE-Anschluß nur an RGB-Monitor bzw. RGB-Fernseher

Konsole + 1 Spiel	449,-
Alex Kid in Miracle World	139,-
Altered Beast	139,-
Space Harrier II	139,-
Super Thunderblade	139,-

Ankündigungen für Juli/August bei Anzeigenschluß

Cyber Cross	PC Engine
Wrestling	PC Engine
RVF	Amiga
Kings Quest IV	Amiga
F-16 Combat Pilot	Amiga
Robocop	Amiga
Chaos Strikes Back	Amiga
Dominator	Amiga/C 64
Ultima V	Atari ST
3D Pool	Atari ST/Amiga
Powerdrome	Amiga
WEC Le Mans	Atari ST/Amiga
Hard and Heavy	Atari ST/Amiga/C 64
Kaiser	Amiga
Hawkeye	Atari ST/Amiga
Weird Dreams	Atari ST/Amiga/C 64
Skweek	Atari ST/Amiga
Bloodwych	Atari ST/Amiga
Drachen von Laas	Amiga
Star Trek	Amiga
Hostages	C 64
Fugger	Amiga
Ghost'n Goblins	Atari ST/Amiga
Rick Dangerous	ST/Amiga
F-16 Falcon Mission Disk	ST/Amiga

C 64-Neuheiten

Hintbook Deathlord	29,-	
Hintbook Mars Saga	29,-	
Hintbook Bard's Tale III	29,-	
Hintbook Zak McKracken	19,-	
Handbuch Ultima V	39,-	
3D Pool	49,-	
Grand Monster Slam	49,-	*
Forgotten Worlds	49,-	
Project Firestart	49,-	***
Circus Attractions	45,-	
Mayday Squad	45,-	
Test Drive II	59,-	
TD II Super Cars	39,-	
Dynamite Hit Sensation	59,-	***
Rock Star	45,-	
Red Meat	45,-	
Hollywood Poker Pro	39,-	
Stormlord	45,-	
Baal	40,-	
Silkworm	45,-	
Jack Niklas Golf	49,-	
Star Trek	49,-	
American Club Sports	45,-	

C 64 Disc-Bestseller-Classics

Projekt Firestart	49,-	***
Bard's Tale III	59,-	**
Microprose Soccer	49,-	***
Pool of Radiance	69,-	***
Emylyn Hughes Int. Soccer	45,-	***
Startrek	49,-	
Battletech	59,-	*
Wasteland	49,-	**
Ultima V	69,-	***
Hills Far	59,-	**
Grand Prix Circuit	49,-	***

C 64 Disk

Pirates	49,-	**
Red Storm Rising	49,-	
Stealth Fighter	49,-	**
Gunship	49,-	**
Armalyte	42,-	**
R-Type	44,-	**
Yuppies Revenge	49,-	
Fugger	42,-	
Bard's Tale I	49,-	
Bard's Tale II	49,-	
Zak McKraken	59,-	**
F-14 Tomcat	49,-	
Powerplay Hockey	49,-	*
Football Man. Exp. Kit	29,-	
Demon Winter	59,-	
Tom & Jerry	45,-	
Deathlord	49,-	
Mars Saga	49,-	
Gold, Silver, Bronze	49,-	
Supreme Challenge (Elite, Tetris, Sentinel, Ace II, Starglider)	49,-	
First over Germany	79,-	
Rommel battles for N. A.	59,-	
Mac Arthurs War	59,-	
American Cicil War I	59,-	
American Cicil War III	59,-	
Eternal Dagger	59,-	
Typhoon of Steel	69,-	
Battles of Napoleon	69,-	
Over Ron	69,-	
Panzer Strike	79,-	
Questron II	59,-	
Patton vs. Rommel	49,-	
Legend of Blacksilver	49,-	

Atari ST

Gauntlet II-4-Player-Adapter	20,-	
Populous	79,-	***
Elite	69,-	***
Police Quest II	75,-	
Robocop	59,-	*
War in Middle Earth	59,-	*
Bio Challenge	59,-	
Man Hunter	89,-	**
Breach	69,-	
F-16 Falcon	75,-	***
Zak McKracken	69,-	*
Leisure Suit Larry II	89,-	**
F-16 Combat Pilot	75,-	**
Fugger	59,-	
Ultima IV	69,-	
Yuppies Revenge	69,-	
Archipelagos	75,-	*
Typhoon Thompson	59,-	*
Stormtrooper	59,-	*
Demon Winter	79,-	
Kick Off	59,-	*
Dungeon Master	69,-	***
Dungeon Master Editor	34,-	
Forgotten Worlds	59,-	*
Deja Vu 2	79,-	
Talespin Adv. Creator	79,-	
Empire	69,-	
Kings Quest IV	89,-	**
STOS	79,-	
STOS Compiler	59,-	
STOS Sprites	39,-	
Kaiser	99,-	
Dragon Ninja	59,-	
Running Man	75,-	
Dark Side	75,-	
RVF	75,-	***
Time Scanner	59,-	
Savage	75,-	
Microprose Scanner	75,-	*
Kick Off	59,-	**
Silkworm	59,-	
Milenium 2.2	75,-	*
3D Pool	59,-	*
Robocop	59,-	
Spherial	59,-	

IBM

Space Quest III	99,-	**
F-19 Stealth Fighter	119,-	
Modem Wars	75,-	
F-16 Falcon EGA-AT-Version	109,-	***
Thunderchopper	79,-	
Larry II	79,-	**
Police Quest II	79,-	**
688 Attack Sub	89,-	**
Out Run	75,-	
Testdrive II	89,-	*
Testdrive II Car-Disc	49,-	
Testdrive II Landschaftsdisc	49,-	
Jet Fighter	139,-	**
Grand Prix Circuit	69,-	***
Fire Brigade	89,-	***
Chuck Yeagers 2.0	89,-	
Grand Monster Slam	59,-	
Slipheed	89,-	*
Balance of Power 1990	79,-	
Visions of Aftermath	75,-	
F-16 Combat Pilot	75,-	
Sierra Hint Books	je 25,-	
Crazy Cars 2	75,-	
Hills Far	75,-	
Red Storm Rising	109,-	
Milenium 2.2	75,-	*
Colony	75,-	
Sentinel	75,-	

Amiga

F-16 Falcon	79,-	***
Dungeon Master 1 MB	79,-	***
Dungeon Master Editor	34,-	
Battletech	75,-	**
Testdrive II	79,-	**
Bundesliga Manager	59,-	
Bio Challenge	59,-	
Premier Collection	79,-	
Populous	79,-	***
Deja Vu 2	79,-	
Zak McKraken	69,-	***
Elite	69,-	***
R-Type	75,-	**
Vindicators	59,-	
Lords of the Rising Sun	89,-	***
Forgotten Worlds	59,-	**
Blood Money	75,-	**
Zork Zero	89,-	
Journey	89,-	
Manhunter	89,-	
Shogun	79,-	
Running Man	75,-	
TV Sports Football	89,-	***
Universal Military Simulator	75,-	
Balance of Power 1990	79,-	*
The Grand Monsterslam	59,-	
Fire Brigade 1 MB	89,-	***
Demon Winter	79,-	
Breach	69,-	
Dark Side	75,-	
Dragon Ninja	75,-	
Circus Attaction	59,-	
Time Scanner	75,-	
Archipelagos	75,-	
Savage	75,-	
Colossus Chess X	75,-	
Gunship	79,-	*
Microprose Soccer	75,-	*
Milenium 2.2	75,-	*
Kick Off	59,-	**
Silkworm	59,-	***
3D Pool	59,-	*
Rebel Charge	79,-	
Spherical	59,-	

Anmerkung: Die so gekennzeichneten Spiele gefallen unseren Mitarbeitern besonders gut: 1-3 Sterne.

Versandbedingungen: Bei Preislistenabfragen bitte frankierten und adressierten Briefumschlag beilegen. Versand per NN oder Vorkasse plus 8,- Versandkosten (Inland). Auslandsbestellungen nur gegen Vorkasse plus 12,– DM Versandkosten.

Wir sind auch in Nürnberg. Große Filiale am Jakobsplatz 2. U-Bahnhaltestelle Weißer Turm. Versandzentrale + Laden in München, S-Bahnhaltestelle Donnersbergerbrücke.

Versandanschrift: Computershop/Gamesworld, Landsberger Straße 135, 8000 München 2
Telefon München + Versand: 089/5022463 Telefon Nürnberg (kein Versand): 0911/203028

089/5022463

Déjà Vu II

Atari ST (Amiga, Macintosh)
79 Mark (Diskette) ★ Icom Simulations

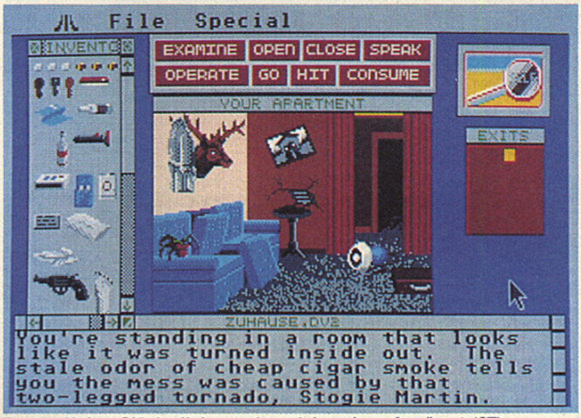
Grafik: 60	Sound: 43	Schwierigkeit: leicht
POWER-Wertung: 66		
Alles schon geseh'n: Nachfolger mit wenig neuen Ideen		

Gangsterboß Tony Malone trauert 113000 Dollar nach. Das sollte Sie, den weltberühmten Privatdetektiv, eigentlich nicht weiter belasten. Doch leider denkt der grimmige Tony, daß Sie wissen, wohin das Ganovengeld verschwunden ist. Damit Sie motiviert sind, den Zaster aufzutreiben, setzt Tony einen seiner besten Hilfshalunken an Ihre Fersen. Das Finden des verschwundenen Zasters könnte Ihre Lebenserwartung nicht unwesentlich verlängern...

Das Adventure "Déjà Vu" stellte vor zwei Jahren die Spieleszene auf den Kopf. Das Programm war mit einem einzigartigen Menüsystem ausgestattet, das auch im Nachfolgespiel "Déjà Vu II: Lost in Las Vegas" Wunder wirkt. Wörter müssen nicht eingetippt werden, man klickt vielmehr Verben aus einer Menüleiste oder Bilder von Gegenständen an. Beispiel: Um eine Flasche zu öffnen, klicken Sie erst auf das Verb "Open" und dann auf die Grafik, die eine Flasche zeigt.

Das Menüsystem wurde nicht verbessert, dafür ist die Story von Déjà Vu II taufrisch. Sie knüpft geschickt den Handlungsfaden des Vorgängers weiter. Beim Trip durch verschiedene amerikanische Großstädte wird kaum ein Krimi-Klischee ausgelassen. Die englischen Texte sind recht witzig und für einige Lacher gut. *hl*

Bei Déjà Vu I hatte mir das "Klick-und-Knobel"-Menüsystem prima gefallen. Beim Nachfolger kann es mich nicht mehr so recht begeistern. Angesichts der hochkarätigen Konkurrenz wie "Zak McKracken" wirkt das System schon etwas angestaubt. Trotz einer gewissen Betagtheit und penetrantem Nachgelade, um neue Bilder oder Digi-Sounds in den Speicher zu schaufeln, hält Déjà Vu II Liebhaber dieses Genres bei Laune. Wer bevorzugt komplizierte Abenteuerkost wie Infocom-Adventures spielt, wird hier allerdings nicht ganz glücklich werden. Beim fröhlichen Geklicke mit einer Handvoll Verben ist der Spieler in seinem Handlungsfreiraum etwas eingeschränkt.



Trautes Heim, Glück allein — aber nicht sehr aufgeräumt (ST)

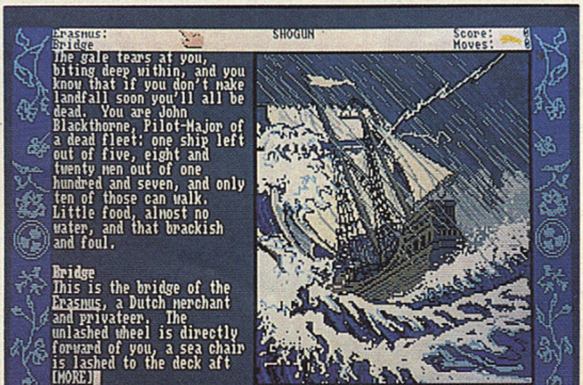
Shogun

Amiga (MS-DOS, Macintosh)
99 Mark (Diskette) ★ Infocom

Grafik: 63	Sound: 0	Schwierigkeit: mittel
POWER-Wertung: 74		
Clavells Fernost-Bestseller jetzt als Software-Roman		

Wer ab und zu ein Buch liest, dem könnte der Name Clavell schon begegnet sein. James Clavell hat in seinem Leben einige Wälzer beträchtlichen Ausmaßes produziert, darunter "Tai-Pan", "Noble House" und "Shogun". Jetzt hat sich die renommierte Softwarefirma Infocom unter Leitung des nicht minder renommierten Programmierers Dave Lebling ("Lurking Horror", "Zork", "Suspect") an die Software-Umsetzung des Romans "Shogun" gewagt.

Im Adventure schlüpfen Sie in die Rolle des Maats John Blackthorne, der auf dem holländischen Schoner "Erasmus" von einem gräßlichen Sturm durchgeschüttelt wird. Die Crew ist halbtot vor Erschöpfung, der Kapitän fiebert, das Trinkwasser fault, die Vorräte sind verdorben. Wenn Sie es bis zur japanischen Küste schaffen, beginnen die Schwierigkeiten erst richtig.



Gnadenlose Politik, erstarrte japanische Tradition und die ewige Gier nach Macht machen Ihnen das Leben schwer.

Das Spiel ist in 19 Episoden geteilt, die man nacheinander meistern muß. An manchen Stellen lädt das Programm Vignetten (kleine Illustrationen) nach. Der Parser schluckt anstandslos 1200 englische Wörter, außerdem gibt das Programm auf Anforderung Tips zum Spiel. *al*

◀ **Nicht gerade eine Reise mit dem Traumschiff... (Amiga)**

Wer gerne mit Shurikens schmeißt, der sei gewarnt: Shogun ist kein Spiel im Software-typischen Ninja-Prügel-Stil, sondern ein echter Roman in Software-Form. Ein Blick ins Lexikon schadet nicht, wenn man Bräuche und Gepflogenheiten des alten Japans verstehen will. Wer den Roman gelesen hat, ist leicht im Vorteil; man kann Shogun aber auch lösen, ohne eine Zeile des Buchs zu kennen.

Im Gegensatz zu "Zork Zero", dem anderen neuen Infocom-Adventure, ist Shogun ernsthafter und spart mit Scherzen. Technisch gibt's nichts zu mäkeln, auch wenn man auf dem Amiga schon bessere Grafiken gesehen hat. Trotz des packenden Fernost-Flairs gefällt mir Zork Zero ein wenig besser; das liegt allerdings mehr an der Story als an den spielerischen Qualitäten von Shogun.

Reinhard Schuster Computer

OBERE MÜNSTERSTR. 33–35 · TEL. (0 23 05) 37 70 · BTX 023053770 · 4620 CASTROP-RAUXEL

Schneider COMPUTER DIVISION Vertragshändler · ATARI System-Fachhändler · star der ComputerDrucker Vertragshändler · AMSTRAD Vertragshändler

PC

Balance of Power 1990	69.90
Bard's Tale 2	69.90
Battlechess	69.90
Börsenfieber	77.90
Chessmaster 2000	77.90
Crazy Cars 2	73.90
Dakar '89	59.90
Defender of the Crown (EGA)	99.90
Emmanuelle	57.90
Epyx 2 Spielesammlung	49.90
F-16 Combat Pilot (auch EGA lieferbar)	69.90
F-16 Falcon EGA	109.90
F-19 Stealth Fighter	129.90
Fire Brigade	79.90
Flight Simulator 3	129.90
Forgotten Worlds	59.90
Grand Prix Circuit	69.90
Hanse	77.90
Hostages	76.90
Jagd auf Roter Oktober	77.90
Jetfighter	99.90
King of the Beach	P.a.A.
Kings Quest 3er-Pack	77.90
Kings Quest 4	109.90
Leisure Suit Larry 2	92.90
Lombard RAC Ralley	77.90
Nebulus EGA	77.90
Operation Neptun	69.90
Red Storm Rising	107.90
Savage	73.90
Space Quest III	79.90
Star Trek (EGA/AT)	77.90
Street Fighter	54.90
Summer Edition	73.90
Test Drive 2	98.90
The Deep P	54.90
Winter Edition	99.90
Zak McKracken	69.90

CPC

Game, Set & Match II
Super Hang on, Davis' Snooker, Basket Master, Superball, Track & Field, Match-day II, Championchip Sprint
Kassette **37.90** Diskette **54.90**

Karate ACE
Way of the Tiger, Samurai Trilogie, Bruce Lee, Kung Fu Master, Exploding Fist, Avenger, Uchi Mata
Kassette **39.90** Diskette **44.90**

Six-Pack 3
Ghost'n Goblins, Living Daylights, Escape from Singes Castle (nicht auf Disc), Dragons Lair, Paperboy, Enduro Racer
Kassette **28.90** Diskette **42.90**

Top Ten Collection
Saboteur I, Saboteur II, Sygma III, Critical Mass, Airwolf, Deep Strike, Combat Lynx, Turbo Esprit, Thanatos Bombjack II
Kassette **29.90** Diskette **46.90**

Spiele-Power

CPC

Supreme Challenge
Elite, Sentinel, Starglider, ACE II, Tetris
Kassette **37.90** Diskette **49.90**

Giants
California Games, Gauntlet II, Out Run, Rolling Thunder, 720°
Kassette **37.90** Diskette **39.90**

Ten Mega Games
North Star, Cybernoid, Deflector, Trailblazer, Bloodbrother, MASK II, Tour de Force, Hercules, Masters of the Universe, Blood Valley
Kassette **39.90** Diskette **44.90**

Par 3
Leaderboard, Leaderboard Tournement, Worldclass Leaderboard
Kassette **39.90** Diskette **49.90**

10th Great Games III
10th Frame, Firelord, Ranarama, Fighter Pilot, Leaderboard, Iridis Alpha, Eagles, Rebounder, Alley Cat, Last Mission
Kassette **37.90** Diskette **44.90**

Flight ACE
Advanced Tactical Fighter, Tomahawk, Strike Force Harrier, Speedfire 40, ACE, Airtraffic, Combat
Kassette **46.90** Diskette **56.90**

Space ACE
Xevius, Venon Strikes Back, Cybernoid, North Star, Zynaps, Trantor, Exolon
Kassette **37.90** Diskette **57.90**

EPIX
World Games, Winter Games, Impossible Mission, Supercycle
Kassette **29.90** Diskette **49.90**

CPC

	Kass.	Disk.
Forgotten Worlds	27.90	39.90
Hate	29.90	44.90
Technocop	29.90	46.90
Robocop	29.90	44.90
Out Run	29.90	39.90
Pink Panther	29.90	44.90
4×4 off-Road Racing	29.90	47.90
Football Manager 2	29.90	44.90
Night Raider	29.90	44.90
Last Ninja 2	37.90	44.90
Dschungelbuch		39.90
Emilyn Hughes		
Soccer	26.90	41.90
Last Duell	29.90	45.90
Raffles	28.90	39.90
Supertrax	28.90	39.90

Atari ST

Archipelagos	77.90
Balance of Power	79.90
Ballistix	54.90
Bio Challenge	65.90
Captain Blood	59.90
Chicago 30	54.90
Circus Attractions	57.90
Cosmic Pirate	59.90
Create a Shape	119.90
Dakar '89	59.90
Dragon Ninja	59.90
Dragonsscape	54.90
Firezone	77.90

Die Spiele sind zu einem großen Teil mit deutscher Anleitung, teilweise komplett in deutsch geschrieben. Beim PC sind ebenfalls viele Programme auch in 3½" lieferbar. Einzelheiten erfragen Sie bitte telefonisch.

Atari ST

Flight Simulator 2	99.90
FOFT	89.90
Forgotten Worlds	54.90
Fugger	53.90
Galdregons Domain	53.90
Grand Monsterslam	59.90
Hawk Eye	54.90
I Ludricus	54.90
Jeanne d'Arc	49.90
Jug	54.90
Kick Off	54.90
Kings Quest 3er-Pack	74.90
Kings Quest 4	89.90
Leonardo	53.90
Lombard RAC Ralley	73.90
Menace	49.90
Microprose Soccer	73.90
Millenium	76.90
Personal Night Mare	89.90
Police Quest 2	79.90
Precious Metal	77.90
Run the Gauntlet	59.90
Savage	73.90
Summer Olympiad '88	56.90
Super Hang On	59.90
Time Runner	54.90
Tom und Jerry	58.90
Turbo Cup	59.90
Typhoon Thompson	53.90
Zak McKracken	69.90

Amiga

Archipelagos	73.90
Balance of Power 1990	69.90
Bio Challenge	65.90
Circus Attractions	59.90
Create a Shape	119.90
Dakar '89	59.90
Double Dragon	59.90
F-16 Combat Pilot	69.90
Fire Brigade	79.90
Forgotten Worlds	54.90
Fugger	53.90
Gauntlet 2	49.90
I Ludricus	54.90
Jeanne d'Arc	49.90
Kick Off	45.90
Leben und sterben lassen	65.90
Leonardo	53.90
Lords of the rising sun	89.90
Micropose Soccer	73.90
Millenium 2.2	76.90
Operation Neptun	69.90
Personal Knightmare	89.90
Precious Metal	77.90
Raffles	65.90
Savage	73.90
Silkworm	59.90
The Ultimate Soundtracker	79.90
Vindicators	54.90
Wall Street Wizzard	61.90
Wayne Gretzky Hockey	74.90
Wec Le Mans	77.90
Xorron 201	48.90

TELEFONISCHE BESTELLUNG
02305/3770

Ladengeschäftszeiten:
Montag–Freitag 9.00 – 13.00 Uhr
15.00 – 18.30 Uhr
Samstag 9.00 – 14.00 Uhr
Langer Samstag 9.00 – 18.00 Uhr

Versand per Nachnahme zuzügl. Versandkosten. Oder Vorkasse auf Psch.-Kto. Nr. 69422-460 PschA Dortmund zuzügl. 5,– DM Versandkosten.
Ausland nur per Vorkasse auf Psch.-Kto. zuzügl. 10,– DM Versandkosten. **Bitte bei allen Bestellungen Computertyp angeben!**

Bitte fordern Sie unsere neueste Software-Liste an. Anruf genügt.

Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten

○ Senden Sie mir bitte Ihren Katalog (2,– DM in Briefmarken liegen bei)
Hiermit bestelle ich
○ per Nachnahme ○ per Vorkasse
○ Incl. kostenlosem Katalog

Vorname, Name

Straße, Hausnummer

PLZ, Ort

Computer-, Monitortyp und Diskettenformat

BESTELLSCHEIN 0889 P

Anz.	Artikel	Preis

Datum, Unterschrift

POWERTIPS

Erdbeben, Sintfluten und Sümpfe — jetzt sind alle Codes zu Populous entschlüsselt.

Den 500 Mark-Preis des "Tip des Monats" gewinnt diesen Monat das Duo Michael Teusen und Wolfgang Hellings aus Rheinhausen. Sie schickten uns als erste eine Liste der kompletten Populous-Codes. Als der Brief in der Redaktion landete, brach erneut das Populous-Fieber aus; jeder wollte schnell ein paar Welten ausprobieren — inzwischen hat es sich wieder etwas beruhigt. Wir wünschen Euch auf jeden Fall gutes Gelingen und einen teuflisch versumpften Computergegner. Die POKE-Ecke mußte diesmal wegen der opulenten Codes entfallen; in der nächsten Ausgabe geht's selbstverständlich wie gewohnt weiter mit frischen Cheats, Tricks und POKEs. Außerdem wird diesmal das Rollenspiel "Legend of Blacksilver" ausgiebig behandelt, die Illustrationen auf Seite 32 (und folgenden) zeichnete Dauer-Leser Frank Matzke.

Einen sonnigen Monat und entspiegelte Monitore wünscht Euch

Verlag Markt & Technik
Redaktion Power Play
Hans-Pinsel-Straße 2
8013 Haar bei München

Tip des Monats: POPULOUS

"Populous" scheint Euch ebenso an den Computer zu fesseln wie uns: Selten trafen so viele Code-Listen in so kurzer Zeit in der *POWER PLAY*-Redaktion ein.

Michael Teusen und Wolfgang Hellings aus Rheinbrohl schickten uns als erste die Codes für alle Welten. Dafür erhalten sie 500 Mark und ihr Beitrag die Auszeichnung "Tip des Monats". Zwei Besonderheiten: Die letzten vier Welten sind quasi identisch, es erscheint immer die zuletzt gespielte Landschaft. Interessant ist auch der Code "Eoadiepert"; der Computer lädt die Welt 1000 (die es eigentlich gar nicht geben kann).

Frohe Erdbeben, bodenlose Sümpfe und gutes Gelingen in allen Welten ... *al*

Welt	Zugangscode
00	Genesis
01	Hurtoutord
02	Josamar
03	Timuslug
04	Caldiehill
05	Scoquemet
06	Swauer
07	Killpeing
08	Eoaozord
09	Burwilcon
10	Moringhill
11	Nimihill
12	Bilcemet
13	Ringmped
14	Weavhipham
15	Alpoutond
16	Badacon
17	Immusill
18	Hobdietory
19	Bugqueend
20	Shadted
21	Corpeham
22	Binozond
23	Sadwillow
24	Lowingick
25	Quazitory
26	Verymeend
27	Minmpme
28	Hamhipold
29	Futoutboy
30	Suzalow
31	Donnsick
32	Shidiehole
33	Hurtloplas
34	Jostme
35	Timpeold
36	Calozboy
37	Scowildor
38	Swaingpal
39	Killohole
40	Eoamelas
41	Burmpal
42	Morhippil
43	Nimoutjob
44	Bilador
45	Ringgbpal
46	Weavinpert
47	Alplopout
48	Baotal
49	Immepepil
50	Hobozjob
51	Bugwillin
52	Shadugodon
53	Coropert
54	Binmeout
55	Sadmpt
56	Lowhipbar
57	Quazouter
58	Veryelin
59	Mingbdon
60	Haminmar
61	Futloplug
62	Suztt
63	Doupebar
64	Skiozer
65	Hurtikeing
66	Josogoord
67	Timomar
68	Calmelug
69	Scomphill
70	Swahipmet
71	Killquazed
72	Eoaeing
73	Burgbord
74	Morincon
75	Nimlopill
76	Bilthill
77	Ringoxmet
78	Weaveaed
79	Alpikeham
80	Badogoond
81	Immocon
82	Hobmeill
83	Bugmptory
84	Shadkopend
85	Carquazme
86	Bineham
87	Sagdgbond
88	Lowinlow
89	Qazlopick
90	Veryytory
91	Minoxend
92	Hameame
93	Futikeold
94	Suzogoboy
95	Douolow
96	Shimeick
97	Hurtdihole
98	Joskoplas
99	Timqazal
100	Caleold
101	Scogbboy
102	Swaindor
103	Killsodpal
104	Eoayhole
105	Buroxlas
106	Moreaal
107	Nimikepil
108	Bilogojob
109	Ringudor
110	Weavdepal
111	Alpdipert
112	Badkopout
113	Immqazt
114	Hobepil
115	Buggbjob
116	Shadaslim
117	Corsodon
118	Binypert
119	Sadoxout
120	Loweat
121	Qazikebar
122	Veryqueer
123	Minulin
124	Hamdedon
125	Futdimar
126	Suzkoplug
127	Douqazhill
128	Shiebar
129	Hurtceer
130	Josesing
131	Timsodard
132	Calymar
133	Scooxlug
134	Swaeahill
135	Killdiemet
136	Eaoqueed
137	Buruing
138	Mordeord
139	Nimdocon
140	Bilkopill

Welt	Zugangscode	Welt	Zugangscode	Welt	Zugangscode	Welt	Zugangscode
141	Ringingtory	180	Shadpejob	219	Mininick	258	Josqazmet
142	Weavimet	181	Corozlin	220	Hamlophole	259	Timeer
143	Alpceed	182	Binwildon	221	Futtend	260	Calgbing
144	Badasham	183	Sadingmar	222	Suzpeme	261	Scoinord
145	Immsodond	184	Lowiout	223	Douozold	262	Swalopcon
146	Hobycon	185	Qazcet	224	Shiwilboy	263	Killylug
147	Bugoxill	186	Verympbar	225	Hurtogodor	264	Eoaoxhill
148	Shadustory	187	Minhiper	226	Josoick	265	Bureamet
149	Cordieend	188	Hamouting	227	Timmehole	266	Morikeed
150	Binqueme	189	Futadon	228	Calmplas	267	Nimogoham
151	Saduham	190	Suzusmar	229	Scohipal	268	Biloord
152	Lowdeond	191	Doudielug	230	Swaoutpil	269	Ringdecon
153	Quazdilow	192	Shiquehill	231	Killeboy	270	Weavdiill
154	Verywilick	193	Hurttbar	232	Eoagbdor	271	Alpkoptory
155	Mininghole	194	Jospeer	233	Burinpal	272	Badqazend
156	Hamiend	195	Timozing	234	Morloppert	273	Immeed
157	Futceme	196	Calwilord	235	Nimtlas	274	Hobgbham
158	Suzasold	197	Scoringcon	236	Bilimpal	275	Buginond
159	Dousodboy	198	Swailug	237	Ringeapil	276	Shadsodlow
160	Shiylow	199	Killmehill	238	Weavikejob	277	Coryill
161	Hurtaik	200	Eoampmet	239	Alpogolin	278	Binoxtory
162	Josushole	201	Burhiped	240	Badopal	279	Sadeaend
163	Timdielas	202	Morouham	241	Immmepert	280	Lowikeme
164	Calqueal	203	Nimaord	242	Hobmpout	281	Qazogoold
165	Scouold	204	Biluscon	243	Bughipt	282	Veryound
166	Swadeboy	205	Ringinhill	244	Shadqazbar	283	Mindelow
167	Killozdor	206	Weavloptory	245	Corejob	284	Hamdiick
168	Eoawilpal	207	Alptmed	246	Bingblin	285	Futkophole
169	Buringpert	208	Badpeed	247	Sadindon	286	Suzqazlas
170	Marilas	209	Immozham	248	Lowlopmar	287	Doueme
171	Nimceal	210	Hobwilond	249	Qazout	288	Shigbold
172	Bilaspil	211	Buginglow	250	Veryoxt	289	Hurtasboy
173	Ringhipjob	212	Shadoill	251	Mineabar	290	Jossoddor
174	Weavoutlin	213	Cormetory	252	Hamikeer	291	Timyick
175	Alpapal	214	Binmpend	253	Futogoing	292	Caloxhole
176	Baduspert	215	Sadhipme	254	Suzodon	293	Scoealas
177	Immdieout	216	Lowoutold	255	Doumear	294	Swaikeal
178	Hobquert	217	Qazaond	256	Shimplug	295	Killquepil
179	Bugupil	218	Verygblow	257	Hurtkopill	296	Eoauboy

ANLEITUNGEN (A), KOMPLETTLÖSUNGEN (L) UND PLÄNE (P) IN DEUTSCH

20000 Meilen unt. d. Meer . L - -
Ace 2 .... - -A
Adventure of Link (Zelda II) - P -
Alternate Reality – City ...... - P A
Alternate Real. – Dungeon . L - -
American Civil War II .... - - A
Bard's Tale I oder II .... L P -
Bard's Tale III .... L P A
Battle of Antietam .... - - A
Battle Tech .... L P A
Black Cauldron .... L - -
Carrier Command .... L - -
Chrono Quest .... L - -
Deathlord .... - P A
Defender of the Crown .... - - A
Deja Vu (Amiga/ST) .... L - -
Deja Vu II .... L - -
Demon's Winter .... - - A
Digi View Gold Version 3.0 - - A
Dragon's Lair .... L - -
Dungeon Master .... L P A
Elite .... L - A
Faery Tale Adventure .... L - -
Fire Brigade .... - - A
Fish .... L - -
Galdregon's Domain .... - - A
Gato .... - - A
Germany 1985 .... - - A
Goldrush .... L - -
Guild of Thieves .... L - -
Gunship .... - - A
Hellowoon .... L - -
Hillsfar .... - - A
Kampfgruppe .... - - A
King's Quest I, II oder III .... L - -
King's Quest IV .... L P -
Last Ninja II .... L - -
Leisure Suit Larry I .... L - -
Leisure Suit Larry II .... L P -
Lucky Luke .... L - -
Manhunter New York .... L - -
Maniac Mansion .... L - -
Mars Saga .... - - A
Mewilo .... L - -
Miracle Warriors .... - - A
Navcom 6 .... - - A
Neuromancer .... L - -
Panzer Strike .... - - A
Pawn .... L - -
Phantasie III .... L - -
Phantasy Star .... L P A
Pirates .... L - A
Platoon .... - P -
Police Quest I oder II .... L - -
Police Quest II .... L - -
Pool of Radiance .... L P A
Pool of Rad. Adv. Journal .. - - A
President is Missing .... - - A
Questron II .... L P -
Reach for the Stars .... - - A
Red Storm Rising .... - - A
Sentinel (Firebird) .... - - A
Sex Vixens from Space ...... L - -
Shadowgate .... L - -
Space Quest I, II oder III .... L - -
Starglider .... - - A
Stealth Fighter .... - - A
Sub Battle Simulator .... - - A
Tetris .... - - A
Ultima I oder II .... - - A
Ultima III, IV oder V .... L P A
Uninvited .... L - -
Up Periscope .... - - A
Wasteland .... L - A
Wasteland Paragr.-Book .... - - A
Zack Mc. Kracken .... L - A

SIERRA MEGAPACKS

Spielprogramm inkl. Lösung

Kings Quest I, II oder III	PC, ST, AM	39,90
Kings Quest Triple Pack	PC, ST, AM	99,90
Kings Quest IV	PC	119,90
Kings Quest I, II, III + IV	PC	199,90
Space Quest I	PC, ST, AM	99,90
Space Quest II	PC, ST	99,90
Space Quest Duo (I+II)	PC, ST	175,00
Leisure Suit Larry I	PC, ST, AM	79,90
Leisure Suit Larry II	PC, ST	99,90
Leisure Suit Larry Duo (I + II)	PC, ST	154,90
Police Quest I	PC, ST, AM	79,90
Police Quest II	PC	89,90
Police Quest Duo	PC	149,90
Man Hunter NY	PC, ST, AM	109,90
Gold Rush	PC, ST, AM	99,90
Space Quest III	PC	109,90
Space Quest Trio (I, II + III)	PC	259,90

Man spricht Deutsh! (Programme mit deutscher Anleitung)

Pool of Radiance	PC, ST, AM, 64	99,90
Wasteland	64	69,90
Gunship	AM, 64	89,90
Battle Tech	PC, AM	89,90
Populous	ST, AM	79,90
Demon's Winter	PC, ST, AM, 64	79,90
Hillsfar	PC, 64	79,90
Ultima Trilogie	64	99,90
Risk/Kaiser II (2 Disk. PD)	AM	25,00
Ultima III oder IV	PC, ST, AM, 64	99,90
Ultima V	PC, 64	99,90
Red Storm Rising	PC	119,90
Bard's Tale III	64	69,90
Sub Battle Simulator	AM, 64	89,90
Dungeon Master	ST, AM	99,90
Navcom 6	64	59,90
Reach for the Stars	PC, AM	89,90
American Civil War II	C 64	89,90

PC = IBM-kompatibel, ST = Atari ST, AM = Amiga, 64 = C 64

DUNGEON WIZARD

DER Dungeon-Editor zu **THE BARD'S TALE I**.

Sie legen fest, wie **IHR LABYRINTH** aussehen soll. Dann plazieren Sie **IHRE SPECIALS** (Teleports, Wirbelfelder etc.) in das Dungeon. Mit dem eingebauten **TEXTEDITOR** entwerfen Sie alle möglichen Dungeon-Inschriften. Jetzt verteilen Sie nach Belieben Gegner im Labyrinth (237 **MANGARS** gefällig?). Schon ist **IHR** Dungeon fertig. **SO EINFACH IST DAS!**

Leichte Bedienung durch folgende Features: Ausführliche Anleitung und Programm komplett in deutsch, Benutzerführung durch Menüs, Joysticksteuerung, Labyrinthe und Specials jederzeit sichtbar (auch bei den Original **BARD'S TALE I** Dungeons. Erhältlich für C 64

nur **49,90 DM**

Zubehör

Sega-Monitorkabel f. alle Monitortypen 39,90
Kartographenset z. **BARD'S TALE I od. II** 29,90

NEUE ADRESSE

Frank Heidak

COMPUTER-Programm-Service Frank Heidak
Franzstr. 7 • 5000 Köln 41
Tel. 0221/407447

HOTLINE für TOP-NEWS: Telefon 0221/406888

Preise für Lösungshilfen:

KOMPLETTLÖSUNGEN: .... 15,— DM
LAGEPLÄNE: .... 15,— DM
DEUTSCHE ANLEITUNGEN: .... 25,— DM

zuzügl. Vers.-Kosten für	Lösungshilfen	Spiele/Zub.
Vorkasse Verr.-Scheck	3,50 DM	6,50 DM
Nachnahme Inland	6,50 DM	9,— DM
Nachnahme Ausland	10,— DM	13,— DM
Versandkostenfrei ab:	**45,—**	**99,— DM**

Hiermit bestelle ich für
....
❑ Komplettlösung ❑ Trainer (nur C 64)
❑ Plan/Pläne ❑ deutsche Anleit.
❑ Programmbestellung ❑ Kartographenset
❑ Dungeon Wizard ❑ Sega-Kabel
(Dungeon Wizard läuft nur in Verbindung m. Bard's Tale I)

Auftraggeber ....
Name: ....
Straße: ....
Wohnort: ....
Telefon: ....
Computer: ....

Computer-Programmservice Frank Heidak,
Franzstr. 7, 5000 Köln 41, Tel. 0221/407447

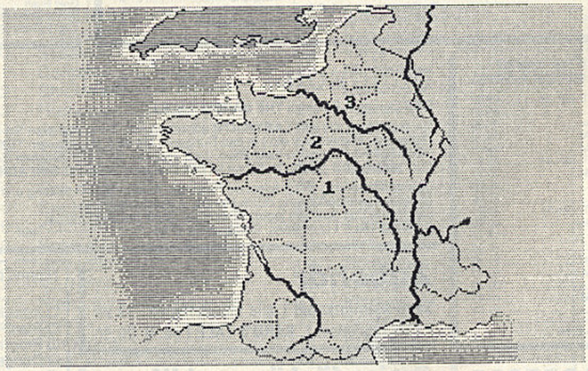
Welt	Zugangscode	Welt	Zugangscode	Welt	Zugangscode	Welt	Zugangscode
297	Burdedor	348	Hamalow	399	Alpocon	450	Josymar
298	Mordipal	349	Futusik	400	Badmeill	451	Timoxlug
299	Nimkoppert	350	Suzdiehole	401	Immmptory	452	Caleahill
300	Bilquazout	351	Douquelas	402	Hobhipend	453	Scoikemet
301	Ringial	352	Shiume	403	Bugoutme	454	Swaogoed
302	Weavcepil	353	Hurtpeold	404	Shadeham	455	Killuing
303	Alpasjob	354	Josozboy	405	Corgbond	456	Eoadeord
304	Badsodlin	355	Timwildor	406	Bininlow	457	Burdicon
305	Immypal	356	Calingpal	407	Sadlopick	458	Morkopill
306	Hoboxpert	357	Scoihole	408	Lowttory	459	Nimqaztory
307	Bugeaout	358	Swacelas	409	Qazpeend	460	Bilemet
308	Shaddiet	359	Killmpal	410	Veryeame	461	Ringceed
309	Corquebar	360	Eoahippil	411	Minikeold	462	Weavasham
310	Binujob	361	Burnoutjob	412	Hamogoboy	463	Alpsodond
311	Saddelin	362	Morador	413	Futolow	464	Badycon
312	Lowdicon	363	Nimuspal	414	Suzmeick	465	Immoxil
313	Qazkopmar	364	Bildiepert	415	Doumphole	466	Hobeatory
314	Veryinglug	365	Ringlopout	416	Shihiplas	467	Bugikeend
315	Minit	366	Weavtal	417	Hurtqazal	468	Shadqueme
316	Hamcebar	367	Alppepil	418	Joseold	469	Coruham
317	Futaser	368	Badozjob	419	Timgbhole	470	Bindeond
318	Suzsoding	369	Immwillin	420	Calindor	471	Saddilow
319	Douydon	370	Hobingdon	421	Scoloppal	472	Lowkopick
320	Shioxmar	371	Bugipert	422	Swathole	473	Qazqazhole
321	Hurtuslug	372	Shadmeout	423	Killoxlas	474	Veryiend
322	Josdiehill	373	Cormpt	424	Eoaeaal	475	Minceme
323	Timquemet	374	Binhipbar	425	Burikepil	476	Hamasold
324	Caluer	375	Sadouter	426	Morogojob	477	Futsodboy
325	Scodeing	376	Lowalin	427	Nimodor	478	Suzylow
326	Swadiord	377	Qazusdon	428	Bilmepal	479	Douoxick
327	Killwilcon	378	Veryinmar	429	Ringdipert	480	Shieahole
328	Eoaingill	379	Minloplug	430	Weavkopout	481	Hurtdielad
329	Burihill	380	Hamtt	431	Alpqazt	482	Josqueal
330	Morcemet	381	Futpebar	432	Badepil	483	Timuold
331	Nimased	382	Suzozer	433	Immgbjob	484	Caldeboy
332	Bilsodham	383	Douwiling	434	Hobinlin	485	Scodidor
333	Ringoutond	384	Shiingord	435	Buglopdon	486	Swakoppal
334	Weavacon	385	Hurtomar	436	Shadypert	487	Killingpert
335	Alpusill	386	Josmelug	437	Coroxout	488	Eoailas
336	Baddietory	387	Timmphill	438	Bineat	489	Burceal
337	Immqueend	388	Calhipmet	439	Sadikebar	490	Moraspil
338	Hobued	389	Scoouted	440	Lowogoer	491	Nimsodjob
339	Bugdeham	390	Swaaing	441	Qazolin	492	Bilydor
340	Shadozond	391	Killgbord	442	Verydedon	493	Ringapal
341	Corwillow	392	Eoaincon	443	Mindimar	494	Weavuspert
342	Biningick	393	Burlopill	444	Hamkoplug	495	Alpdieout
343	Saditory	394	Morthill	445	Futqazhill	496	Badquet
344	Lowceend	395	Nimpemet	446	Suzebar	497	Immupil
345	Qazasme	396	Bilozed	447	Dougber	498	Hobdejob
346	Veryhipold	397	Ringikeham	448	Shiining	499	Bugdilin
347	Minoutboy	398	Weavogoond	449	Hurtsodord	500	Shadwildon

Alle fünfhundert Codes zum Götter-Spiel "Populous"

Jeanne d'Arc

Frankreich erobern leichtgemacht: Tips zum Strategiespiel "Jeanne d'Arc" kommen von Stefan Hutkap aus Rinteln. Er schreibt:

Zuerst müssen die Provinzen in der auf der Karte durch Ziffern gekennzeichneten Reihenfolge erobert werden (erst 1, dann 2, schließlich 3). Nachdem man in Reims zum König gewählt wurde, muß man die Anzahl der Soldaten in der noch vorhandenen Armee sofort auf 0 herabsetzen, da der Sold sonst nicht bezahlt werden kann und die Truppen desertieren. Danach müssen aus jeder Provinz Steuern eingetrieben werden, um die späteren Truppen zu finanzieren. Um sich mit den Bürgern des Landes gut zu stellen, reicht ein Friedensvertrag mit einem



Wer am Anfang in der richtigen Reihenfolge erobert, hat bei "Jeanne d'Arc" Frankreich schnell im Griff

der Gegner (jedoch nicht mit den Engländern oder den Burgundern). Sind die Leute in den eigenen Provinzen zufrieden, kann man ruhigen Gewissens zweimal pro Monat Steuer verlangen. Jedesmal im September sollte man die Herdsteuer eintreiben.

Wenn Ihr erst einmal genug Geld zusammen habt, könnt Ihr eine Armee aufstellen und mit der Eroberung des restlichen Lands beginnen. Die Armee sollte aus ungefähr 3000 Infanteristen, 1500 Bogenschützen und zehn Bombarden bestehen. Die Kavallerie ist nur von geringem Nutzen. Zur Führung der Truppen eignet sich Richemont am besten.

Auf eine Schlacht auf freiem Feld sollte man sich besser nicht einlassen, da sie nur Verluste herbeiführt. Sollte es trotzdem dazu kommen, wartet man zunächst auf den Ansturm des Gegners. Die eigenen Bogenschützen sollte man einsetzen, sobald der Feind in Reichweite ist. Laßt danach die Kanonen sprechen. Die eigenen Truppen sind dann immer noch außer Reichweite der gegnerischen Bogenschützen und Kanonen. Gelingt es dem

Feind jedoch, unsere Truppen zu erreichen, setzt man zuerst die Soldaten und erst dann — falls vorhanden — die Kavallerie ein. So lauft Ihr nicht Gefahr, ins Feuer der feindlichen Bogenschützen und Kanonen zu geraten.

Belagert man eine besetzte Stadt, sollte man beim Schwertkampf auf der Brücke den Pfeilen ausweichen. Trifft man auf einen Gegner, steuert man den Joystick nach oben und hält den Feuerknopf gedrückt. Der Gegner läßt freundlicherweise ab und zu seine Deckung fallen.

Beim Erstürmen des Turms sollte man bei jedem Stein sein Schild einsetzen und auf derselben Leiter bleiben. Wird eine eigene Stadt belagert und man muß die Mauern des Turms verteidigen, sollte man ruhig das Öl einsetzen, da es fast immer für eine ganze Schlacht reicht.

Das gesamte Spiel muß im historischen Zeitrahmen geschafft werden, da Jeanne d'Arc sonst von Jean de Luxemburg, diesem Lump, gefangengenommen und verbrannt wird. Geschieht dies, ist das Spiel gelaufen. Selbst wenn man Jean de Luxemburg vorher gefangennimmt und hinrichten läßt, taucht er rechtzeitig wieder auf, um sich Jeanne d'Arc zu schnappen — ist's ein Programmier-Fehler oder ein mittelalterlicher Zombie?

Um schnell an Geld zu kommen, könnt Ihr John Talbot gefangennehmen und eine satte Million als Lösegeld verlangen. Diese Summe wird meistens gezahlt. Die Spionage in Provinzen kann auch von großem Nutzen sein. *hl*

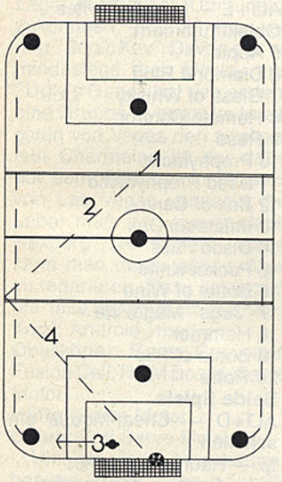
Microprose Soccer

Rainer Schlögl aus Wien schickte uns Tips zur Hallenfußball-Version von "Microprose Soccer". Rainer, Du hast leider auf Deinem Brief den genauen Absender vergessen. Melde Dich bitte mit Deiner vollständigen Adresse bei uns, damit wir Dir Dein Honorar schicken können. Jetzt aber zu den Tips:

Es gibt zwei prima Methoden, um leicht Tore zu schießen.

1) Man läuft schräg auf das gegnerische Tor zu (Punkt 1 auf der Zeichnung). Eine Orientierungshilfe ist hier der kleine Strich in der Mitte der roten Linien. Jetzt schießt man den Ball möglichst stark gegen die Bande (Punkt 2). Der gegnerische Torhüter wirft sich elegant zur Seite und der Ball kullert bei Punkt 3 ins Tor.

2) Ganz ähnlich, aber ohne Bande, klappt die zweite Methode. Rennt mit dem Ball etwa bis zu Punkt 4 und hämmert dann einen Schrägschuß ins lange Ecke. Wohl bekomm's und frohe Meisterschaft! *hl*



Tore schießen leichtgemacht beim "Microprose Soccer"-Hallenfußballturnier. Die gegnerische Hälfte befindet sich auf dieser Zeichnung im unteren Spielfeld.

Superstar Ice Hockey

Marc Ziethen und André Roscher sind zwei "Superstar Ice Hockey"-Cracks aus Frechen-Königsdorf. Sie schreiben: Nach dem Bully am Mittelkreis versucht man, sich möglichst schnell den Puck zu angeln. Hat man ihn unter Kontrolle, rast man mit dem Puck geradeaus aufs gegnerische Tor zu. Kurz vor dem Torwart macht Ihr jetzt eine schnelle Joystick-Bewegung nach unten, um den Torhüter zu umspielen. Nun braucht man nur noch kurz nach rechts zu steuern und schon zappelt der Puck im Netz (im 2. Drittel nach dem Seitenwechsel muß natürlich kurz nach links statt nach rechts gesteuert werden).

Hier ein praktischer Tip für alle, die zu zweit in einer Mannschaft spielen. Hat Euer Center den Puck unter Kontrolle (vor dem eigenen Tor), kurvt er gemütlich ums eigene Tor, um den gegnerischen Center anzulocken. Ist das geschehen, muß Euer Torwart zum gegnerischen Center flitzen und ihn abdrängen — am besten gegen eine Bande. Jetzt hat Euer eigener Center freie Bahn und kann relativ ungestört einen Angriff beginnen. *hl*

TV Sports Football

Da kennt die Freude der Cheerleaders keine Grenzen: Hier sind feine American Football-Tips von Georg Dietl und Michael Herrmann von den Hockenheim Grizzlies!

Die Münzwahl kann man immer gewinnen. Man muß nur, sobald die Wahl beginnt (am besten schon, wenn die Musik angespielt wird) den Joystick dauernd nach unten drücken. Ein zweiter Football erscheint auf dem Bildschirm. Drückt man jetzt den Feuerknopf, gewinnt man auf jeden Fall.

Fumbles kann man verhindern. Wenn man am linken oder rechten Rand des Feldes rennt und angegriffen wird, sollte man ins Aus laufen. So kann es auf keinen Fall zu einem Fumble kommen. Wird man doch mal von einem gegnerischen Spieler gerammt, sollte man zur Sicherheit gleich wie wild auf den Feuerknopf hämmern. Im Falle eines Fumbles führt dies meistens zur beruhigenden Meldung "Offense recovers".

Meister kann man auch werden, wenn man ganz aufs Passen verzichtet. Vor allem diejenigen, die oft Fehlpässe in die Fänge des Gegners schlagen, sollten sich aufs Rennen verlegen. Kreuzt seelenruhig ein paar Mal hinter Eurem Block her und versucht so, eine Lücke in der gegnerischen Deckung zu provozieren. Nun munter lospirschen; 10 Yards sind mit eins zwei Versuchen gut zu schaffen. *hl*

Bundesliga Manager

Einen ebenso einfachen wie effektiven Trick zum Amiga-Fußballspiel "Bundesliga Manager" fand eine ganze Reihe von Lesern raus. Der erste, der uns diesen Tip schickte, war Jan Lagerpusch aus Hamburg (wie geht's dem HSV?). Alle anderen Einsender sollen bitte nicht böse sein, daß wir sie nicht namentlich erwähnen.

Der Traum jedes Vereinspräsidenten: ein dickes Bankkonto. Laßt einfach einen zweiten Spieler einsteigen, dessen Mannschaft Ihr auch steuert. Nehmt für dieses zweite Team einen Bankkredit in Höhe von zwei Millionen Mark auf. Wenn Ihr mit Eurem ersten Team dran seid, pumpt Ihr Euch von der zweiten Mannschaft 2,5 Millionen Mark und stellt die Zinsen dreisterweise auf 0 Mark. Wenn die Kohle dann immer noch nicht reicht, wiederholt man diese Prozedur mit den Spielern 3 und 4. Nun hat man genug Geld, um eine Supermannschaft zusammenzustellen und gemütlich Deutscher Meister zu werden. *hl*

Project Firestart

Schon sind die da, die ersten Tips zum Action-Adventure "Project Firestart".

Als erstes solltet Ihr Euch einen zweiten Laser besorgen. Die grünen Monster sind dermaßen widerstandsfähig, daß Ihr sie fünfmal treffen müßt, um sie zu töten. Also im ersten Raum, an der Leiche vorbei, nach rechts gehen. Dort ist der Quergang "U". Nun müßt Ihr in den Raum ganz links oben gehen. Dort ist ein Regal mit Waffen. Die anderen Räume in Ruhe lassen und wieder zurück. Jetzt durch den Gang "A" zum Gang "C". Dort angekommen besteigt Ihr den Aufzug und wählt die dritte Etage an. Oben angekommen, wendet Ihr Euch nach rechts. Hier müßt Ihr durch das Terrarium und den anschließenden Raum. Dahinter ist wieder ein Aufzug — hineingehen und wieder runter in den zweiten Stock fahren. Jetzt befindet Ihr Euch in der Sektion "Engineering". Auf der Karte ist ein Lagerraum eingezeichnet ("Storage"). In dem liegt ein totes Besatzungsmitglied mit einem Plasma-Laser. Den solltet Ihr unbedingt mitnehmen. Mit diesem Laser braucht Ihr die Aliens nur dreimal zu treffen, bevor sie explodieren (zwischendurch werden immer Bilder eingeblendet, um die kümmern wir uns später).

In einem der anderen Räume in dieser Sektion ist ein Sauerstoffventil. Leider wissen wir noch nicht, wozu das Ding gut ist. Also zurück in den dritten Level. Hier latscht Ihr geradewegs ins Laboratorium. Dem etwas zerpflückten Doktor im Stuhl könnt Ihr die "ID-Card" abnehmen. In dem "Observation Room" findet Ihr noch eine ID-Card. Das "Med-Lab" ist überaus praktisch, um seine Healthpoints wieder aufzufüllen, denn in diesem Raum ist ein Apparat, der Eure Energie auffrischt. Jetzt wieder zum

Fahrstuhl zurücklaufen. Von hier aus gleich runter in den ersten Stock. Dort angekommen, geht Ihr nach rechts zu dem Raum, der auf der Karte mit "Cyro" eingezeichnet ist. Wenn Ihr diesen Raum noch nicht betreten könnt, wartet Ihr einen Moment. Nach einer Weile kommt die Meldung, daß Ihr nun den Raum betreten dürft. Im "Cyro"-Raum öffnet Ihr den Tank und befreit die nette, vollbusige junge Dame aus Ihrem Kälteschlaf. Jetzt heißt's beeilen. Nach links gehen und in den Aufzug. Das Mädchen folgt Euch. In den zweiten Stock fahren und in den Raum links neben dem Aufzug gehen. Vergeßt nicht, die Tür hinter Euch zu schließen. Öffnet die Tür zum Müllraum, stopft die Dame in den Container und schließt wieder die Tür. Das Mädchen sträubt sich zwar eine kleine Weile, aber dann geht sie freiwillig in den Müllbottich. Von hier ab wird's kniflig. Raus aus dem Müllraum, an Aliens vorbei, schießend in den Fahrstuhl und runter in den ersten Stock. Nun zum zweiten Aufzug durchkämpfen und in den vierten Stock rauffahren. Die Monster dort oben kaltmachen und in die "Enviro-Control" vorarbeiten. Dort ist ein Schalter, mit dem Ihr den Müllcontainer mit der jungen Dame aus dem Raumschiff schießen könnt. Keine falsche Scham — weg mit dem Behälter. Ab diesem Moment seid Ihr auf Euch alleine gestellt. In dem Raumschiff gibt es noch viele andere Dinge zu entdecken und das Programm hat so einige Überraschungen parat. Ihr könnt auch einen anderen Weg gehen und die Dame als Monsterfutter in der Kälte-Kapsel lassen. Dann verläuft das Spiel etwas anders. *mh*

Battlehawks 1942

Damit Ihr Eure Zeke nicht in den Flugzeugträger bohrt oder die Wildcat ins Wasser setzt, hier einführende Tips aus der Redaktion zu folgenden Themen:

Die Kamera:

Die "Replay Camera" ist ideal, um sich einen schnellen Überblick zu verschaffen. Ihr zeichnet, sobald die Mission beginnt, ein paar Sekunden lang auf. Dann stoppt Ihr und laßt Euch das Geschehen vom Computer vorspielen (notfalls mehrmals, wenn das Stück sehr kurz ist). Mit den Pfeiltasten kann man sich umsehen, die feindlichen Verbände orten und die Lage der Flugzeugträger einprägen. Es lohnt sich, auch beim Luftkampf die Kamera zu benutzen, um nicht die Orientierung ("Hilfe! Wo ist er hin?") zu verlieren.

Der Steigwinkel:

Eine "Zeke" ist keine F 16, ein "Avenger" kein Stealth Fighter — vergeßt also Scherze wie Loopings oder einen Steigwinkel von 45 Grad. Runter geht's bei den alten Fliegern schnell, aber das Aufsteigen ist elend mühsam. Wenn die gegnerische Maschine hoch über Euch kreist, dreht lieber von ihr ab und schraubt Euch noch eine Runde auf eine angemessene Höhe.

Die Schüsse:

Treffer sind eine Wissenschaft. Hier der Trick, mit dem wir recht weit kamen: Einmal kurz feuern, die "Gunsight" ausschalten und die Flugbahn der Munition verfolgen. Jetzt — wenn nötig — korrigieren, die "Gunsight" wieder einschalten und flächendeckend ballern. Immer an den Satz des amerikanischen Ausbilders denken: "Ihr müßt die Luft in Stücke schießen, in die der Feind fliegen wird". Wenn die Maschine raucht, ist die Hälfte schon geschafft. Nach ein bis zwei weiteren Treffern steigt der Pilot aus.

Anders als im Cockpit ist beim Bomber das Heckgeschütz frei drehbar. Hier verziehen sich gerne die Schußbahnen, Ihr solltet also ein wenig stärker korrigieren. Im Heckgeschütz habt Ihr mehr Munition als vorne. Versucht also, Euch im Cockpit mit furioser Ballerei zurückzuhalten.

Große Schießereien lohnen sich nicht, wenn das feindliche Sprite erst vier mal vier Pixel hoch ist. Laßt es erst einmal herankommen. Wenn es zu feuern beginnt, duckt kurz weg, um den Schüssen auszuweichen; in einer Feuerpause könnt Ihr angreifen.

Der Jäger:

Das Los eines Jagdpiloten ist hart: Die feindlichen Bomber sind gut ausgerüstet, dick gepanzert und wehren sich heftig. Die sicherste Methode, um abgeschossen zu werden, ist es, sich direkt ans Heck des Bombers zu klemmen — fette Beute für den Heckschützen, deshalb nicht empfehlenswert. Laßt die Finger von den Hecks. Besser: von der Seite anfliegen, die Geschwindigkeit drosseln und die unbewaffnete Flanke attackieren.

Bei Gefechten zwischen Jägern ist alles offen: Alle Manöver sind erlaubt. Hier kommt es schlicht auf den besseren Piloten an. Der Pilot mit dem besseren Dreh- und Steig-Winkel ist leicht im Vorteil. Mit geschicktem Manövrieren kann man aber jede Maschine abhängen — die echte Herausforderung für den Profi.

Der Bomber:

Gemütlich anfliegen und den Verband (wenn vorhanden) im Auge behalten. Wenn Jagdmaschinen auftauchen sollten: In Eurer Avenger oder Val steht eine gut geölte MP im Heck. Ihr bringt den Vogel auf einen Kurs, bei dem er nicht abstürzen kann, dann schaltet Ihr auf den Heckschützen um. Nicht vergessen, beim Schießen ein wenig "vorzuhalten", denn die Kugeln fliegen nie auf einer ganz geraden Bahn.

Wenn Ihr über Eurem Ziel seid, kippt Ihr steil ab. Nicht vergessen, beim Anflug die "Speed Brakes" einzuschalten. Ihr werdet langsamer und könnt genauer auf das Ziel zusteuern. Praktischerweise nimmt's das Programm nicht allzu genau mit dem Fallwinkel der Bombe. Trotzdem sollte man lieber ein bißchen steiler anfliegen: Geht man zu flach ran, kann es passieren, daß die Ladung ins Meer fällt — das mißfällt dem Corporal.

Habt Ihr beim Anflug eine Jagdmaschine im Nacken, schießt ruhig ein paar Salven, wenn Ihr noch hoch genug seid. Kommt Ihr allerdings unter 3000 Fuß, solltet Ihr darauf verzichten. Sonst könnte es passieren, daß Ihr ins Cockpit umschaltet, wenn die Maschine drei Fuß über dem Meeresspiegel hängt — absolut tödlich. Deshalb: Lieber einen Schuß im Leitwerk als eine platte Nase.

Der Torpedobomber:

200 Fuß über dem Wasser lassen verflucht wenig Platz für fliegerische Mätzchen. Fliegt tief und gemächlich, aber schnell genug, um kein "Stall" zu provozieren — hier endet es fast immer tödlich. Das Anti-Aircraft-Feuer knallt und raucht zwar fürchterlich, bisher haben wir aber keine Maschine dadurch verloren. Stur aufs Schiff zuhalten, warten und die Jäger im Auge behalten. Wenn sich einer festbeißt, beharkt Ihr ihn mit dem Heckgeschütz. Je tiefer Ihr fliegt, desto eher klatscht ein Jäger im Sturzflug ins Wasser — Computerlogik, die wir lieben. Bevor Ihr den Torpedo abwerft, zieht die Maschine kurz hoch. Die Maschine wird langsamer und erreicht die Abwurfgeschwindigkeit. *al*

Sierra-Spiele leichtgemacht

Auch Altbekanntes birgt Überraschungen. Unser Leser Daniel Schaller aus Iserlohn hat auf seinem PC einige Tips für Leisure Suit Larry und Police Quest herausgefunden. Hier eine Liste mit Tastenkombinationen (für beide Programme):

Police Quest

ALT+X — Position der Spielfigur
ALT+P — Wohin kann Sonny gehen
ALT+I — Spriteanzeige
ALT+E — Sonny's Sprites
Objektnummern:
1 Patrol Car Key
2 Corvette Keys
3 Cadillac Keys
4 Radio Extender
5 Revolver
6 Ammunition
7 Briefcase
8 Note Book
9 Pen
10 Ticket Box
11 Ticket Book
12 Wallet
13 Nightstick
14 Loaded Revolver
15 Hoffman File
16 Wanted Poster
17 White Suit
18 Trick Cane
19 Hair Bleach
20 Marked Money
21 Transmitter Pen
22 Room Key
23 No Bail Warrant
24 Handcuffs

Leisure Suit Larry

ALT+P — Wohin kann Larry gehen
ALT+I — Spriteanzeige
ALT+E — Larry's Sprites
Objektnummern:
5 Apple
6 Diamond Ring
7 Glass of Whisky
8 Remote Control
9 Rose
10 Prophylactic
11 Used Prophylactic
12 Box of Candy
13 Inflatable Doll
14 Disco Pass
15 Pocket Knife
16 Bottle of Wine
17 "Jugs" Magazine
18 Hammer
19 Bottle of Pils
20 Robe

Beide Spiele

ALT+D — Cheat-Modus einschalten
tp — Räume anwählen
sp — Position der Spielfigur
Room — Raumnummer
Take all — nimmt alle benötigten Gegenstände (nur in Verbindung mit den Objektnummern)

Hallo Freaks

»Hallo Freaks«-Leser helfen Lesern: Bei "Hallo Freaks" werden Fragen verzweifelter Spieler veröffentlicht. Wer die Lösung zu einem Problem kennt, soll uns schreiben, damit wir sie abdrucken können.

Eure Petra

Die Antwort zu: Wasteland

In *POWER PLAY* 6/89 fragte Frank Janker, wie er beim Endzeit-Rollenspiel "Wasteland" den Androiden "Max" zusammenbasteln könne. Felix Bühler aus Willisau, inzwischen ein alter Bekannter der Power-Tips, kann Frank weiterhelfen.

Um Max zu bauen, braucht man einen "Android Head", einen "Power Converter", eine "Fusion Cell", zwei "ROM Boards" und vier "Serve Motors". Diese Teile bekommt man, wenn man alle Roboter in den Sewers vernichtet und ihre Lager durchsucht. Um hineinzukommen, braucht man einen "Sonic Key". Davon gibt es mindestens drei: Hewey aus "Ugly's Gang" hat den ersten, eine Gruppe Cyborgs im Nordosten von Vegas den zweiten, laut Charmaine ist der dritte auf dem Golfplatz im Westen von Las Vegas versteckt. Im Labor muß man zuerst einen Hexborg vernichten, dann kann man daran gehen, Max zu reparieren. Dazu setzt man die Teile wie folgt zusammen:

Kopf: Android Head
Oberköper: Power Converter, Fusion Cell, ROM Board, Serve Motor
Hüfte: Serve Motor
Beine: Zeri Serve Motoren.

Um die Teile einzubauen, benutzt man den "use"-Befehl. Wenn alle kaputten Teile ausgetauscht sind, setzt man die vier Einheiten zusammen ("assemble") und schon ist Max wieder da. *al*

Die Antwort zu: King's Quest II

Daniel Schaller aus Iserlohn ist Martina Zichner's Retter in der Not. Sie wollte in der letzten Ausgabe wissen, wie man bei "King's Quest II" an den Schlüssel kommt, mit dem man die magische Türe öffnet. Hier der entscheidende Tip, mit dem Martina weiterkommt:

Nachdem man die erste Türe geöffnet hat, geht man zu dem Geschäft, das bis zu diesem Zeitpunkt geschlossen war. Dort tauscht man die Nachtigall gegen die Lampe ein und verläßt den Laden wieder (ask women, give bird). Man reibt dreimal an der Lampe, bis die verschwindet. Nun begibt man sich vor das Haus und reitet mit dem Teppich bis auf den Berg.

Nach dem Ritt tötet man die Schlange mit dem Schwert und schaut kurz darauf in das kleine Loch, in dem sich eine kleine Überraschung befindet. Jetzt geht man in die Höhle, nimmt den Schlüssel und läuft wieder zum Rand des Abgrunds. Man schwingt sich wieder auf den Teppich und gleitet sanft gen Boden. Dort läuft man zur zweiten Türe und öffnet sie mit dem Schlüssel.

Weiter geht's mit "King's Quest III". Tobias Schenk aus Berlin stellt folgende Fragen: **"Wie öffnet man die Kommode im Arbeitszimmer?", "Wie kommt man in die Höhle hinter dem Spinnennetz?", "Wozu braucht man den glatten, runden Stein?" und "Wo ist der Zauberstab?"** *al*

Joysoft

Inh. Gabriele Hartmann

ca. 20000 Computerbesitzer erhalten regelmäßig unsere
kostenlose Preisliste. Sie auch, wenn Sie wollen.

Deutschlands beliebtestes Softwarehaus empfiehlt:

PROGRAMMTITEL	-C64-	-AMI-	-ST-	-PC-
4X4 Off Road Racing	39.90	54.90	•	54.90
After Burner	39.90	74.90	54.90	74.90
African Raiders Dakar	•	54.90	54.90	54.90
Archipelagos	•	•	•	74.90
Arkanoid II	39.90	64.90	49.90	•
Balance of Power II	•	74.90	74.90	74.90
Ballistics	•	59.90	59.90	•
Bard's Tale I	19.90	29.90	29.90	29.90
Battle of Napoleon	64.90	•	34.78	74.90
Battlehawks 1942	•	54.90	54.90	59.90
Battletech	54.90	64.90	•	74.90
Biochallenge	•	69.90	64.90	•
Blood Money	•	64.90	•	•
Breach	•	•	59.90	74.90
Bundesliga Manager	•	54.90	•	•
Circus Attractions	39.90	59.90	59.90	59.90
Crazy Cars II	39.90	69.90	59.90	69.90
Chronoquest	•	74.90	74.90	69.90
Cosmic Pirates	•	54.90	54.90	•
Custodian	•	•	54.90	•
Dark Side	•	•	74.90	•
DeJa Vu II	•	69.90	69.90	•
Demons Winter	54.90	69.90	69.90	69.90
Dominator	39.90	•	•	•
Drachen von Laas	•	74.90	74.90	•
Dungeon Master 1MB dts		74.90	•	•
Dungeon Master	•	•	64.90	•
Dungeon Master Editor	•	29.90	29.90	•
Emanuelle	•	54.90	54.90	54.90
Evil Garden	•	54.90	•	•
F16 Combat Pilot	59.90	69.90	69.90	69.90
F16 Falcon	•	74.90	64.90	79.90
F16 Falcon deutsch	•	84.90	74.90	109.00
Ferrari Formula One	•	69.90	64.90	64.90
Flugsimulator II deutsch	•	105.00	105.00	•
Footballdirector II	•	64.90	54.90	64.90
Forgotten Worlds	39.90	54.90	54.90	54.90
Fugger	44.90	54.90	59.90	59.90
Galactic Conqueror	•	•	54.90	64.90
Galdregons Domain	•	54.90	54.90	•
Giants	•	•	79.90	•
Goldrush	•	84.90	84.90	84.90
Grand Monster Slam	39.90	59.90	49.90	64.90
Grand Prix Circuit	44.90	74.90	•	64.90
Gunship	69.90	69.90	•	99.00
Hills Far	54.90	•	•	69.90
Hollywood Poker Pro	37.90	49.90	49.90	49.90
Honda RVS	•	64.90	64.90	•
Intern. Karate Plus	•	64.90	49.90	•
Intern. Team Sport	39.90	•	•	•
Iron Lord	59.90	69.90	69.90	69.90
Jeanne D'arc	•	49.90	49.90	54.90
Journey	•	79.90	•	•
Kaiser	•	•	119.00	•
Kennedy Approach	•	69.90	69.90	•
Kick Off	29.90	44.90	44.90	•
Kings Quest I, II, III	•	74.90	69.90	69.90
Kings Quest IV	•	•	74.90	89.90
Kult	•	69.90	69.90	69.90
Leisure Suit Larry I	•	54.90	54.90	54.90

AUSZUG AUS UNSERER AKTUELLEN PREISLISTE

Leisure Suit Larry II	•	74.90	74.90	74.90
Leonardo	•	54.90	•	•
Lords of Rising Sun	•	74.90	74.90	•
Marble Madness	•	•	29.90	•
Mc Arthurs War	49.90	•	•	•
Microprose Soccer	54.90	69.90	•	69.90
Might and Magic II	69.90	•	•	69.90
Millennium	•	69.90	69.90	69.90
Modem Wars	49.90	•	•	64.90
Manhunter	•	74.90	74.90	79.90
Neuromancer	39.90	64.90	•	•
Oil Imperium	42.00	59.90	59.90	59.90
Operation Neptun	•	69.90	69.90	•
Personal Pinball	•	74.90	74.90	•
Pharao	•	59.90	59.90	59.90
Phobia	29.90	54.90	•	•
Pirates	49.90	69.90	64.90	64.90
Police Quest I	•	59.90	54.90	54.90
Police Quest II	•	74.90	74.90	64.90
Populous	•	64.90	64.90	64.90
Powerdrome	•	74.90	69.90	•
Precious Metal	•	54.90	54.90	•
Premier Collection	•	79.90	•	•
Project Firestart	49.90	•	•	•
Questron II	•	59.90	•	•
Red Heat	44.90	•	54.90	•
Red Lightning	•	•	79.90	79.90
Red Storm Rising	49.90	•	•	•
Robocop	39.90	74.90	64.90	59.90
Rockstar	39.90	•	•	•
Rogger Rabit	44.90	64.90	•	•
Running Man	39.90	64.90	64.90	•
Savage	39.90	69.90	69.90	•
Shadowgate	•	•	64.90	•
Shogun (Infocom)	•	79.90	•	•
Shoot em up Const. Kit	•	•	69.90	•
Skateball	•	54.90	54.90	54.90
Skyfox II	•	29.90	•	64.90
Space Quest I	•	•	•	59.90
Space Quest II	•	64.90	54.90	59.90
Space Quest III	•	•	•	74.90
Spherical	39.90	59.90	59.90	49.90
Sports World 88	39.90	•	•	•
Star Glider II	•	64.90	64.90	•
Super Hang on	•	64.90	49.90	•
Test Drive II	49.90	69.90	•	69.90
TestDrive II Scenery	29.90	39.90	•	39.90
Thunderblade	44.90	64.90	69.90	64.90
Thunderbird	39.90	69.90	69.90	•
Timescanner	39.90	69.90	54.90	•
Titan	•	69.90	•	•
Track Suit Manager	•	54.90	54.90	•
Trivial Pursiut II	54.90	54.90	54.90	•
TV-Sports Football	•	74.90	•	•
Ultima Trilogy	54.90	•	•	79.90
UMS	•	64.90	64.90	64.90
Vindicators	39.90	•	54.90	•
Voyager	•	74.90	•	•
War in Middle Earth	39.90	64.90	64.90	64.90
Wasteland	49.90	•	•	64.90
Wayne Gretzky	•	79.90	•	•
Waterloo	•	69.90	69.90	69.90
Weird Dreams	49.90	74.90	74.90	74.90
Wicked	•	69.90	54.90	•
Willow	•	69.90	•	69.90
World Snooker	•	49.90	•	•
World Tour Golf	•	29.90	•	64.90
Zak Mc Cracken dts	49.90	64.90	64.90	64.90

Irrtum und Preisänderungen vorbehalten
Artikel mit unterstrichenem Preis werden in Kürze erwartet, bei Drucklegung noch nicht lieferbar.
WIR HALTEN STÄNDIG
EINIGE TAUSEND SPIELE
FÜR SIE AUF LAGER!

Filiale Düsseldorf 1
Pempelforter Str. 47, Tel: 02 11 - 36 44 45
Mo-Fr von 10 Uhr bis 18 Uhr 30
Mittwochs bis 13 Uhr
Sa. bis 14 Uhr, langer Samstag bis 16 Uhr

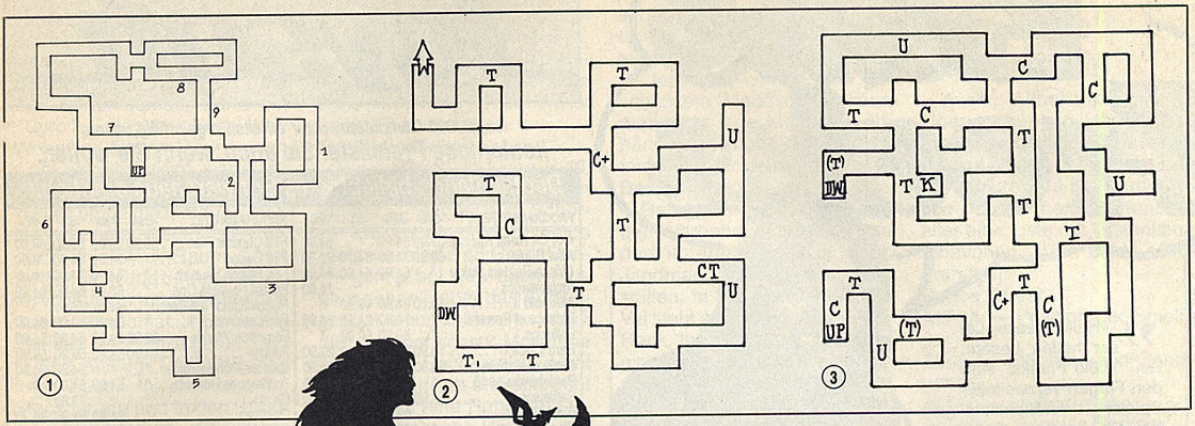
Filiale Köln 1
Mathiasstrasse 24-26, Tel: 02 21 - 23 95 26
Mo-Fr von 10 Uhr bis 13 Uhr
und von 14 bis 18 Uhr 30
Sams. bis 14 Uhr, langer Sams. bis 16 Uhr

Filiale Köln 41
Gottesweg 157 (Laden und Versand)
Tel: 02 21 - 41 66 34
und 02 21 - 42 55 66
Mo-Fr 10 bis 18 Uhr 30 Sa. bis 14 Uhr

Deutschlands leistungsfähigsten BLITZ-Versand erreichen Sie unter den SOFTLINE-NUMMERN

02 21 - 41 66 34 und 02 21 - 42 55 66

Telefonische Bestellannahme rund um die Uhr. Anruf genügt.
Lieferung per Nachnahme. Eilpost-Service und Sicherheitsverpackung auf Wunsch.

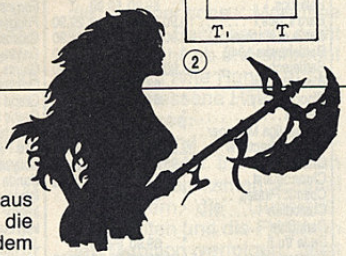


Legend of Blacksilver

Von Oliver Reuter aus Braunschweig stammen die Karten und die Tips zu dem Rollenspiel "The Legend of Blacksilver".

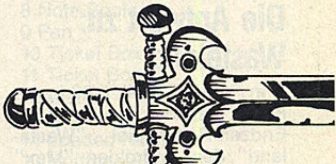
Unser frischgebackener Held taucht in einer Gegend auf, die als "Fenners Marsh" bekannt ist. Als erstes sollte nun "King Durek's Castle" besucht werden. Dort öffnet Ihr mit der Falkenfeder die Tür zum Thronsaal. Der Spieler erhält den Auftrag, die "Lost Section" zu befreien.

Jetzt solltet Ihr alle erreichbaren Schatztruhen plündern. Mit dem ergatterten Gold könnt Ihr Euch fürs erste ausrüsten. Nun geht Ihr in die "Archives" unter dem "Owl Temple". Hier gibt's bei dem "Exhibit: Singing Chrystal" einen Stein, mit dem Ihr in die "Lost Section" von König Durek's Schloß kommt. Nach diversen Prügeleien mit rabiaten Ork-Banden steht Ihr vor dem Wizard Seravol. Der gibt Euch dann den "Blue Gem", mit ihm kann in den Archiven das "Exhibit: Island Retreat" betreten werden.

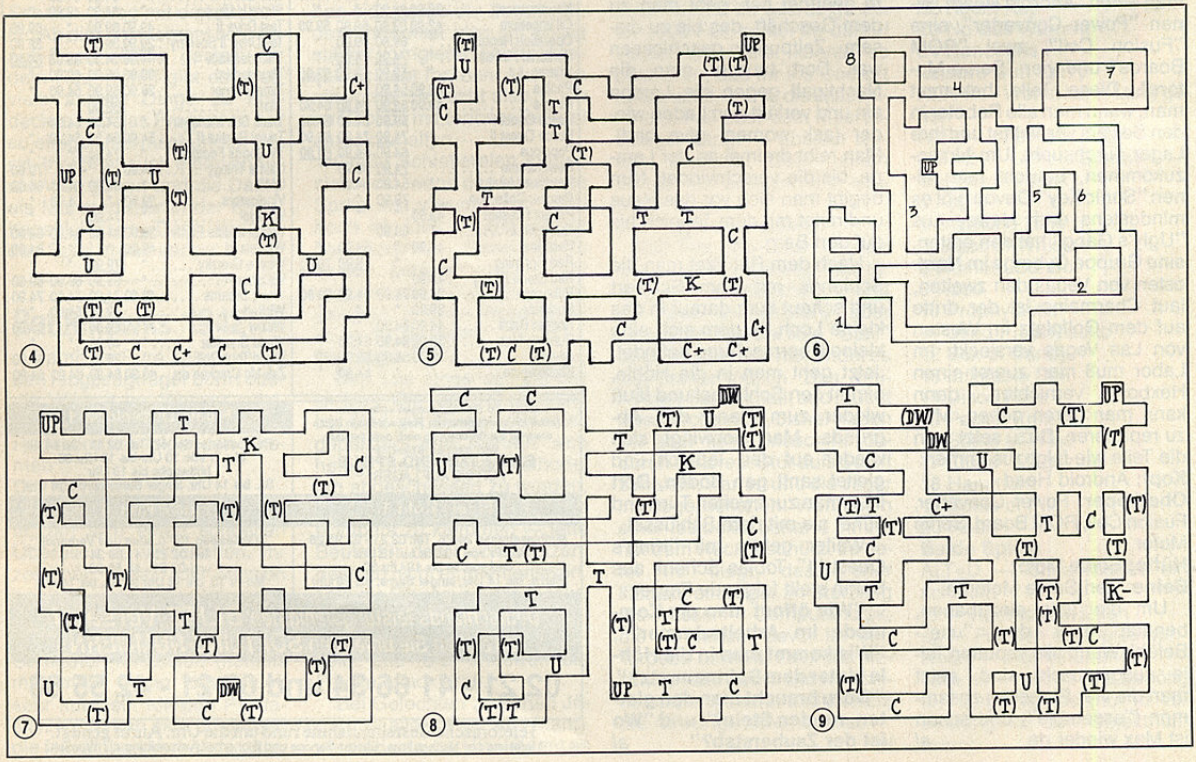


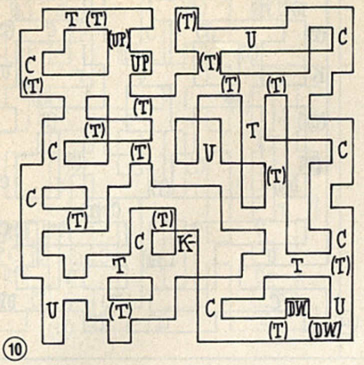
Dort angekommen, gilt es die "Island Caverns" zu plündern. Unter vielen anderen Dingen findet man dort auch ein "Red Garnet", mit dem Ihr das "Exhibit: Storming Gear" öffnet oder die Zitadelle betretet. Die sollte nur aufgesucht werden, wenn Ihr mindestens 15 Heiltränke dabeihabt. Man bekommt sie in jedem Tempel, allerdings nur wenn Ihr dort den "Chrystal Ring" dabeihabt.

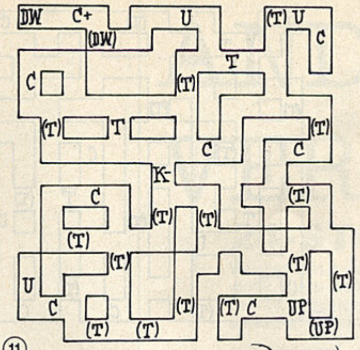
In der Zitadelle angekommen, erledigt man die Wachen. Dann lassen sich Burgbewohner auf ein kleines Schwätzchen ein. Der Zauberer rückt zwar den "Orb of Visions" freiwillig raus, dafür werden Euch aber Stärke und Hitpoints abgezogen. "Jester" hingegen verlangt, daß Ihr ihm seine "Magical Lute" zurückbringt. In dem merkwürdigen Raum mit den farbigen Bodenfeldern solltet Ihr Euch nicht auf den bunten Feldern bewegen, sondern auf den dunklen gen Süden vorarbeiten.



Beim "Exhibit: Mountains" tauscht Ihr den "Amethyst Gem" gegen das "Climbing



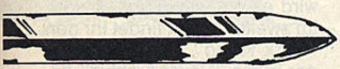

⑩


⑪

Gear" und beim "Game of Honor" holt Ihr Euch eine Spielgenehmigung. Bei diesem Spiel kann der gewiefte Spieler die Intelligenz seiner Figur bis auf 37 anheben.

Der nächste Besuch sollte der Stadt "Riverbend" gelten. Hier bekommt Ihr die Erlaubnis, in "Ridgeport" ein Boot zu kaufen. Mit dem Boot kann nun auch der "Hawk-Tempel" erreicht werden.

Doch wir machen jetzt mit den Dungeons weiter: In der "Taragas-Mine" ist in der untersten Etage die "Magical Lute" versteckt. Sie wird natürlich gleich zum Jester zurückgebracht. Der ist darüber so froh, daß er Euch das Paßwort zur zweiten Zitadellen-Ebene verrät. Der Aufzug zur zweiten Etage ist in dem bewußten Raum mit den bunten Bodenplatten. Um den Aufzug zu benutzen, stellt Ihr Euch einfach darauf und wählt "speak" an. Während Ihr Euch durchprügelt, trefft Ihr auf einen freund-



PLAYSOFT

Amiga/Atari ST

F-16 Falcon dt.	84,90/76,90
Gunship dt.	84,90/
Millennium 2.2	69,90/69,90
Dungeon Master dt.	72,90/72,90
Deja Vu II	69,90/69,90
Shogun	82,90/
Silkworm	56,90/56,90
Kick Off	44,90/44,90
Black Cauldron	74,90/74,90
Personal Nightmare	82,90/82,90
Populous dt.	64,90/64,90
Journey	79,90/79,90
Lords of the Rising Sun	78,90/
Microprose Soccer	69,90/69,90
Achipelagos	64,90/64,90
RVF	69,90/69,90
STOS Maestro	/69,90
STOS Compiler	/56,90

C-64	Disk.
Battle Tech	54,90
Baal	42,90
Forgotten Worlds	42,90
Silkworm	42,90
Jack Nicklaus Golf	52,90
Pool of Radiance	64,90
Hillsfar	54,90
Ultima Triology	64,90

Weitere Neuerscheinungen vorrätig!!!
Bitte nachfragen!

Kostenlose Preisliste anfordern!

Quickjoy 5 Superboard = 36,90

Rollenspiele:

DSA Magie Box	39,90
Neue Midgard Box	44,90

Brett- & Rollenspiel-Katalog
(über 40 Seiten)
gegen 5 DM in Briefmarken anfordern.

PLAYSOFT
Inh. Robert Elmshäuser
Teichweg 6 · 3550 Marburg 7
Tel. (06421) 481972
Fax. (06421) 47526

Preisänderungen & Irrtümer vorbehalten.
Auslandsbestellung nur gegen Vorkasse.
Versandkosten: Vorkasse + 4,- DM
Nachnahme + 6,50

GAMES COMPUTER JOYSTICK SOFTWARE

Inhaber: O. Vadala
Hindenburgring 82-86
8910 Landsberg
Tel.: 08191/39716 · DFÜ: 08191/46096

Amiga		PC	
Gunship	84,90	688 Attack Sub	85,90
Poupulus	74,90	Adlib Soundkarte	
Fish!	69,90	mit Composer	599,90
Jinxter	68,90	Balance of Power '90	69,90
Crazy Cars II	68,90	Battlehawks 1942	74,90
Advanced Ski Simulator	54,90	Battletech	94,90
Asterix im Morgenland	74,90	Börsenfieber	84,90
California Games	64,90	Earl Weaver Baseball	84,90
Gee Bee Air Ralley	64,90	F16 Falcon EGA	114,90
		F19 Stealth Fighter	99,90
Atari ST		Fish	84,90
Battlehawks 1942	78,90	Flight Simulator 3.0	
Oil Imperium	58,90	& West Europa Scenery	159,90
Carrier Command	79,90	Game Over II	69,90
Die Arche d. Capt. Blood	74,90	GoldRush	94,90
Die Fugger	64,90	Jeanne d'Arc	54,90
F.O.F.T.	94,90	King's Quest I, II & III	79,90
Goldrush	89,90	Space Quest III	84,90

Katalog kostenlos (Bitte geben Sie ihr System an). Versand gegen Vorkasse portofrei.
Versand gegen Nachnahme plus DM 5,50 Versandkostenanteil.

Kundendienst ist für uns kein leeres Schlagwort.

Wir beraten Sie kostenlos bei der Gestaltung und Formulierung Ihrer Anzeige.

Markt&Technik
WOCHENZEITUNG FÜR ELEKTRONIK

Durch Eigenimport viele Artikel sofort lieferbar !

PC Engine **SEGA**®

16-Bit-Megadrive

P.C. Engine PAL + 1 Sp.	**489,-**	**Grundgerät + 1 Spiel**	**539,-**
P.C. Engine RGB + 1 Sp.	**489,-**	**einzelnes Joypad**	**69,-**
NEU: P.C. Engine PAL/ RGB-Combi + 1 Sp.	**539,-**	**Mark III - Adapter**	**139,-**

Software		Software	
Dragon Spirit	Dungeon Explorer	Alex Kidd	Power Drift
Son Son II	P - 47	Altered Beast	Thunderblade
Nectaris	Pac-Land	Tetris	Oso Matsu Kun
Motoroader	Yaksa	Space Harrier II	Baseball
Winning Shot	Deep Blue	Thunderwar II	Ghost Goblins II
Naxat Open	Vigilante		
Overhouled Man	Honey Sky		
World Court Ten.	Alien Crush		
Galaga 88	Chan & Chan		

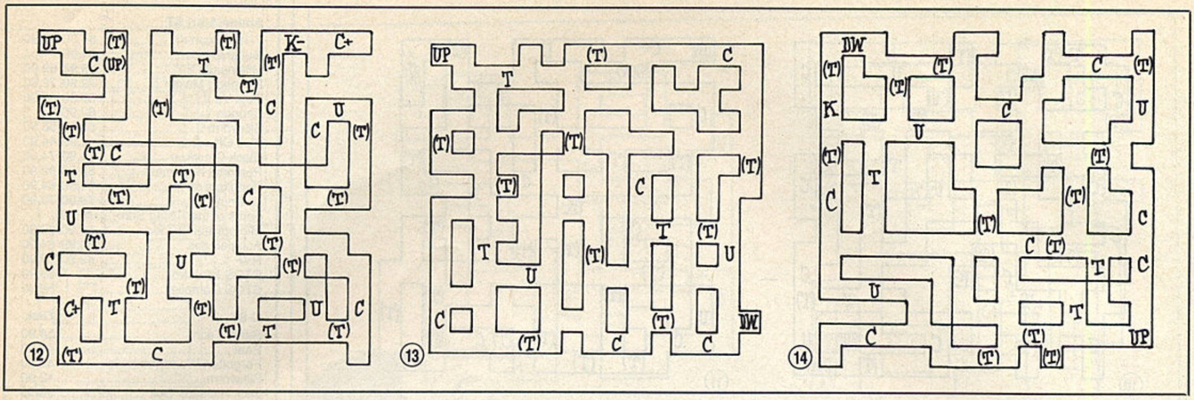
und diverse Spiele für Mark III - Adapter, z.B. : Solomons Key, California Games, Alex Kidd III, Bubble Bobble u.a.

Neu eingetroffen für SEGA MASTER SYSTEM

Golvellius	Rastan	Rampage	Altered Beast
Phantasy Star	Bomber Raid	Out Run 3 D	C. Sandiego

Ihr Videospiel - Spezialversand :
CWM - COMPUTERVERSAND THOMAS MUST
Postfach 1212 · 3387 Vienenburg 1
Telefon (0 53 24) 42 04

Änderungen und Irrtümer vorbehalten



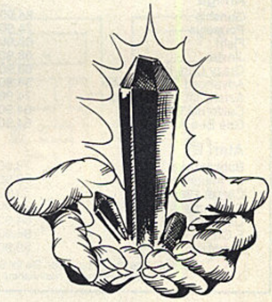
lichen Zeitgenossen, der eine Tätowierung für läppische 1500 Goldstücke anbietet. Selbst wer nicht auf Körperschmuck steht, sollte annehmen. Aber nicht irgendwas in die wertvolle Haut ritzen lassen, sondern einen "Hawk". Später kann man diesen dem "Seeker of Hawk-Temple" zeigen.

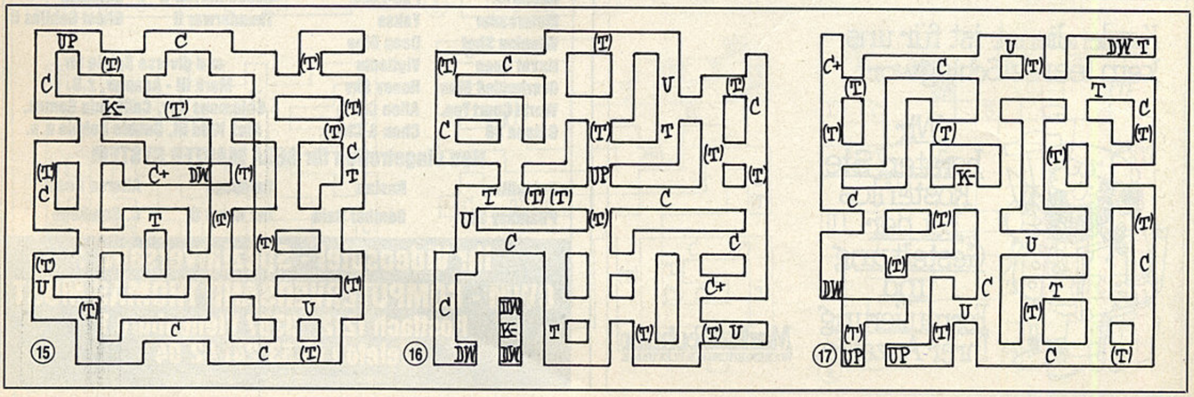
Vom Elfen bekommt Ihr den "Signet Ring" unter der Bedingung, daß Ihr die Fragen anständig beantwortet. Mögliche Lösungen sind "Baby" und "Baron". Zu guter Letzt steht Ihr dem Burgherrn "Lord Mantek" gegenüber. Von ihm erhaltet Ihr den "King's Staff", aber werdet darauf sofort gefangengenommen. Ausbrechen könnt Ihr mit dem simplen Befehl "use King's Staff". Nachdem Ihr den wertvollen Stab zum Prinzen zurückgebracht habt, erteilt er den Auftrag, den König aus den "Marthbane Tunnels" zu befreien.

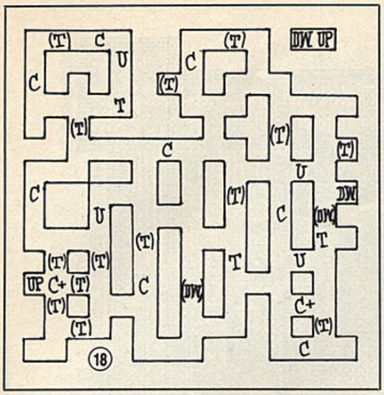
Als Hilfe erhaltet Ihr zwei "Emeralds", die in den Hawk-Tempel-Archiven benutzt werden können, um ins "Exhibit: Morning Star" und ins "Marthbane Tunnels" zu gelangen. Im untersten Level der Tunnel trifft man auf den entführten König, der den "Signet Ring" wiederhaben möchte. Gebt Ihr den Ring dem König, wird er in sein Schloß teleportiert. Ihr müßt leider den etwas mühseligeren Fußweg dorthin in Kauf nehmen. Im Schloß angekommen gibt's eine amtliche Erlaubnis, ein Boot zu kaufen, das den Kontinent "Maelbane" erreichen kann.

Das Labyrinth auf Maelbane gehört zu den schwersten Gebäuden im Spiel. Nur anständig ausgerüstete Helden sollten sich an die Erforschung dieses Dungeons machen. Nehmt 20 bis 25 Heiltränke mit, da einige Dungeon-Bewohner welche haben möchten. Außerdem gibt's an diesem Ort ein ausgetüfteltes Alarmsystem: Der Alarm wird ausgelöst, wenn Ihr seine Schatzkiste öffnet, eine Wache angreift, oder einen roten Streifen berührt. Ein ausgelöster Alarm kann durch Betreten eines grünen Streifens wieder abgeschaltet werden. Übrigens ist es sinnvoll, alle Angebote der Bewohner dieses Dungeons anzunehmen, auch wenn die Preise noch so hoch sind. Der "Giant" will zum Beispiel 15 Heiltränke. Einer der Bewohner händigt Euch einen Diamanten aus, der in die "Hawk-Archives" gebracht werden sollte. Wenn Ihr den gleichen Bewohner ein zweitesmal besucht, bekommt Ihr den "Lodestone". Die zweite Etage des Labyrinths lassen wir erstmal in Ruhe.

Mit dem Lodestone betretet Ihr die "Pits of Blackmire". Hier wird es ein wenig kompliziert. Im zweiten Stock findet Ihr den "Dark Wand", der später wieder in die "Hawk Archive" gebracht werden muß. In diesem Stockwerk findet Ihr eine verschlossene Kiste, die sich mit dem "Rusty Key" aus der dritten Etage öffnen läßt. Im fünften Level fängt sich die Spielfigur eine Krankheit ein, die sich



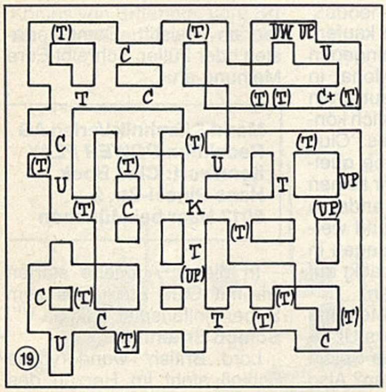


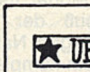


nur heilen läßt, wenn Ihr das "Exhibit" Flaxton Incense" im Hawk-Tempel benutzt.

Im sechsten Level erhaltet Ihr einen "Skeleton-Key", mit dem Ihr auf die zweite Etage vom "Maelbane Labyrinth" kommt. Weiter geht's hier im Moment nicht, also wieder zurück ins Labyrinth. In der inzwischen vollständig geöffneten zweiten Etage werdet Ihr feststellen, daß die Wachen ganz schön schwer zu besiegen sind.

Beim "Midget" nicht zu geizig sein und drei Heiltränke abgeben. Dem "Illusionist" kauft Ihr dann die "Light Illusion" ab. Damit könnt Ihr die restlichen Levels der "Pits of Blackmire" besuchen. Unser "freundlicher" Baron Taragas hat sich einen Raum im Labyrinth angemietet. Hier werdet Ihr gefragt, ob Ihr nicht lieber auf der Seite des Bösen kämpfen wollt. Olav schreibt, daß er hier "Nein" gesagt hat und Ihm daraufhin 500 Hitpoints abgezogen worden sind. Er hat nicht ausprobiert, was bei einer positiven Antwort geschieht. Die Kiste in der Mitte des "Courtyards" enthält übrigens den Dungeonschatz. In der Truhe sind nette 5000 Goldstücke (Na, dann schleppt mal schön ...).





Die Fortsetzung folgt in einer der nächsten Ausgaben.

DER ETWAS ANDERE VERSAND!

24-STUNDEN-SERVICE!

Wir garantieren, daß jede Bestellung spätestens 24 Stunden nach Eingang unser Haus verläßt, sofern lieferbar. Auf alle gekauften Artikel erhalten Sie natürlich volle Garantie. Wir führen jede verfügbare Hard- und Software für ST, PC und Amiga sowie alle Bücher. Hier ein kleiner Auszug aus unserem reichhaltigen Programm:

SPIELESOFTWARE:	ST	PC	AMIGA
African Raiders-Dakar '89	60,-	60,-	60,-
Afterburner	75,-	–	–
Balance of Power	85,-	95,-	70,-
Barbarian II (Palace)	60,-	–	–
Bolo Werkstatt	55,-	–	–
Daley Thompson	50,-	–	50,-
Dschungelbuch	60,-	60,-	65,-
Dungeon Master	75,-	–	80,-
Elite	65,-	80,-	80,-
Emanuelle	60,-	60,-	60,-
Enduro Racer	40,-	–	–
Espionage	60,-	–	60,-
Eye	45,-	–	35,-
F-16 Falcon	80,-	95,-	95,-
Fish	80,-	80,-	80,-
Flight Simulator II deutsch	95,-	145,-	95,-
jede Scenery Disc dazu	45,-	45,-	45,-
F.O.F.T.	95,-	–	–
Football Manager II	60,-	60,-	55,-
Fred Feuerstein	55,-	–	55,-
Fugger	60,-	–	60,-
Gato	75,-	95,-	–
Gauntlet	70,-	–	75,-
Goldrunner II	45,-	–	–
jede Scenery Disk dazu	20,-	–	–
Growth	45,-	–	45,-
Hellowoon	65,-	–	65,-
Hostages	65,-	75,-	80,-
Impact	45,-	45,-	45,-
Jet	95,-	95,-	95,-
Joan of Arc	55,-	65,-	55,-
Kaiser	120,-	–	–
Kampf um die Krone	65,-	–	–
Leaderboard Birdie	70,-	–	75,-
Leisure Suit Larry	60,-	60,-	60,-
Leisure Suit Larry II	85,-	85,-	–
Leviathan	50,-	–	50,-
Lombard RAC Rallye	80,-	80,-	80,-
Mega Pack Compilation	80,-	–	80,-
Metrocross	50,-	–	–
Minigolf	55,-	–	60,-
Ooze	75,-	80,-	–
Operation Neptun	70,-	70,-	70,-
Pacmania	60,-	–	65,-
Pool of Radiance	85,-	65,-	85,-
Powerdrome	85,-	–	–
Psion Chess	65,-	65,-	–
Purple Saturn Day	75,-	–	75,-
Reise z. Mittelpunkt d. Erde	65,-	65,-	65,-
Reisende im Wind II	70,-	–	65,-
Rückkehr der Jediritter	60,-	–	60,-
Skrull	75,-	–	–
Space Quest II	55,-	55,-	80,-
Speedball	80,-	95,-	80,-
Spitfire/Harrier Combi Pack	80,-	–	–
Starglider II	65,-	–	65,-
Star Trek	65,-	–	–
Summer Olympics	60,-	–	50,-
Superman	80,-	80,-	80,-
Technocop	60,-	–	60,-
Tetris	50,-	55,-	60,-
Thunderblade	55,-	–	75,-
Time of Lore	85,-	–	85,-
Triad Compilation	75,-	–	95,-
Trivial Pursuit	60,-	70,-	60,-
Ultima IV	80,-	–	–
Vectoball	45,-	45,-	–
Virus	65,-	–	60,-
Volleyball Simulator	60,-	–	–
Wallstreet Wizard	65,-	–	65,-
Zack McKracken	75,-	70,-	85,-

ANWENDERSOFTWARE:	Atari ST
Aladin MacIntosh Enhacer	595,-
Anti Virus Kit	85,-
Banktransfer	275,-
BS-Fibu	590,-
BS-Handel	490,-
BTX-Manager 3.02	400,-
CAD Projekt	ab 290,-
CAD 3D Cyber Studio	175,-
CAD 3D Cyber Control	90,-
Calamus	390,-
Copy Star 3.0	160,-
Daily Mail	175,-
Datamat	90,-
Disk Royal	85,-
Easy Draw-Supercharger	175,-
Epsimenu	85,-
GEM Desktop 2.2	160,-
GFA-Draft plus	340,-
Systembibliotheken dazu je	145,-
Headline Signum Utility	95,-
Imagic	440,-
IPA Degenis III	165,-
Logistix	390,-
LDW-Power	245,-
Neo Desk	85,-
Omikron Compiler	175,-
Revolver	125,-
ST Pascal plus	240,-
STAD	150,-
Spectrum 512	140,-
Star-Writer	190,-
Steuer Tax '88	90,-
Tempus 2.0	120,-
Timeworks Publisher	295,-
Turbo C	190,-
Turbo ST	75,-
1st Proportional	90,-
1st Adress	145,-
ANWENDERSOFTWARE:	**IBM-PC**
Beckerbase	95,-
GFA-Desk plus	145,-
GFA-Draft plus	195,-
STAR-MANAGER Benutzeroberfläche	95,-
STAR-PLANER	395,-
STAR-WRITER	490,-
Timeworks Publisher	490,-
Turbo C	390,-
Turbo Pascal	390,-
ZUBEHÖR:	
Staubschutzhauben Kunstleder für:	
ATARI SM 124	25,-
ATARI 1040 oder Mega Tastatur	je 18,-
14"-Monitor	28,-
AT-Tastatur	25,-
Mega ST Set Monitor + Tastatur	50,-
andere Monitore + Drucker	auf Anfrage
Mausmatte	18,-
Media Box 3,5"	39,-
Handy Scanner inkl. Texterk.	550,-
5,25" MAXELL MD2D	15,-
5,25" NO NAME MD2D	6,-
3,5" NO NAME MF2DD	22,-
3,5" MAGIX MF2DD	25,-
3,5" MAXELL MF2DD	30,-

PUBLIC DOMAIN:
Wir haben über 2000 Programme auf über 300 Disketten. Numerierung wie in ST-Computer + eigene.
Außerdem führen wir über 10 000 Programme auf 2000 Disketten auf MS-DOS.
JEDE DISKETTE nur 5,- DM

Kataloge für Public Domain, Software wie Hardware bitte getrennt unter Angabe Ihres Computertyps anfordern. Lieferung per NN zzgl. 5,- DM Versandspesen. Ab 100,- DM Auftragswert oder Vorauskasse versandkostenfrei.

COMPUTER-VERSAND
Schlichting
...der etwas andere Versand

ATARI-Fachmarkt • MS-DOS-Fachmarkt • NEC-Fachhandel

Rund um die Uhr: ☎ 030/786 25 50

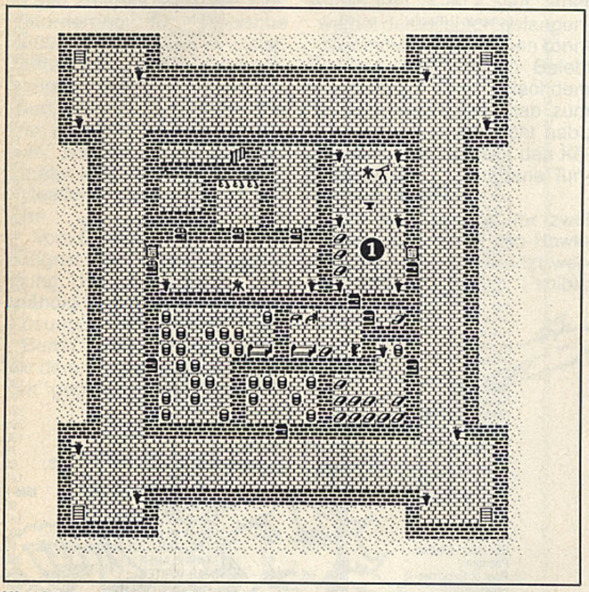
Postanschrift: Katzbachstraße 8 · D-1000 Berlin 61
Ladengeschäft: Katzbachstraße 6+8 · D-1000 Berlin 61
Fax: 030 / 786 19 04 · Händleranfragen erwünscht

Clue Books

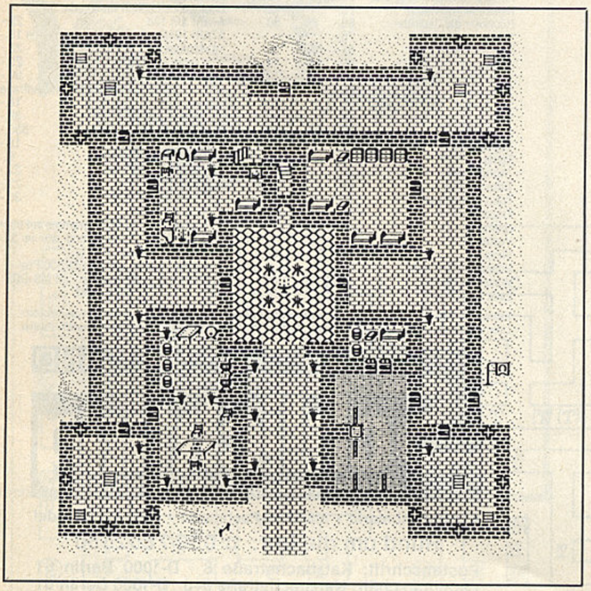
Teil 1: Burg Britannia

Alle Freunde von kniffligen Rollenspielen und Adventures aufgepaßt! Ab dieser Ausgabe präsentieren wir Euch exklusiv die deutsche Übersetzung des "Clue Books" zu "Ultima V". Clue Books sind Lösungsbücher, die von einigen Softwarefirmen zu Rollen- oder Abenteuerspielen herausgegeben werden. Normalerweise muß man diese englischsprachigen Clue

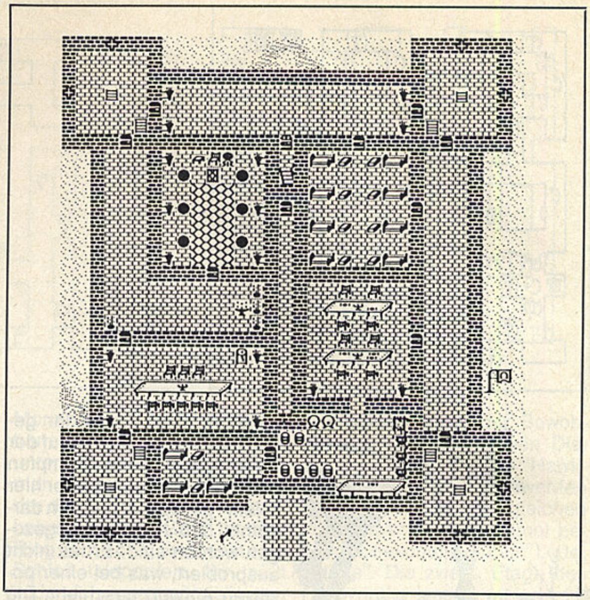
Ultima V



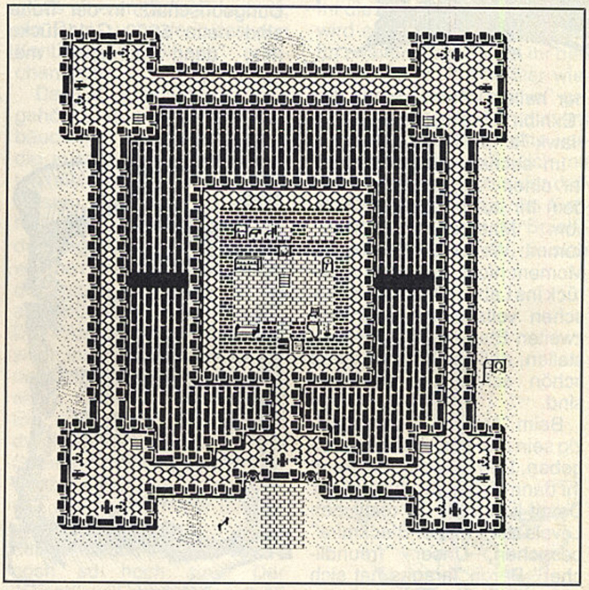
Hier ist das Erdgeschoß des Schlosses



Es geht weiter mit dem ersten Stock



Im zweiten Stock findet Ihr den Thronsaal



Musiker finden in der dritten Etage einen Flügel

Books für teures Geld kaufen. *POWER PLAY*-Leser hingegen kommen Monat für Monat in den Genuß der deutschen Übersetzungen. Natürlich können wir kein komplettes "Clue Book" in eine Ausgabe quetschen, sonst hätten wir keinen Platz mehr für die anderen Tips. Aus diesem Grund werden wir die Übersetzungen in kleine Häppchen verpackt auf mehrere Hefte verteilen.

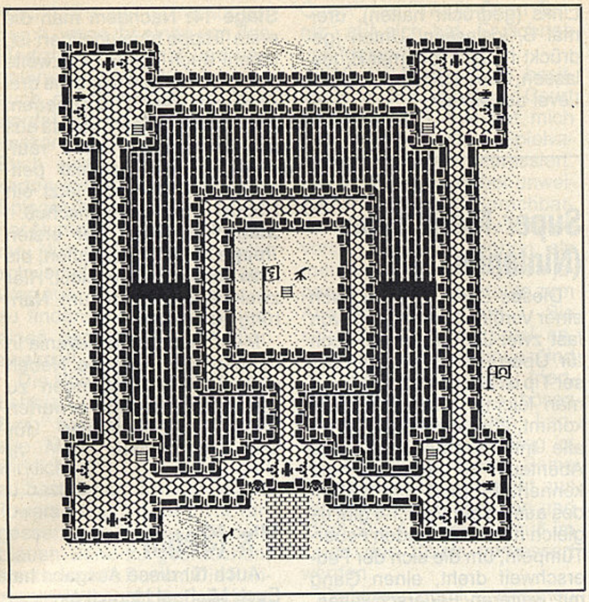
Schickt uns Eure Meinung zu den Clue Books-Übersetzungen. Für welche Spiele sollen wir sie abdrucken? Also ran an Bleistift, Computertasten oder Füller. Schreibt Eure Meinung an:

Markt & Technik Verlag AG
Redaktion *POWER PLAY*
Kennwort: Clue Book
Hans-Pinsel-Str. 2
8013 Haar bei München

In dieser Ausgabe starten wir mit Clue Book-Tips zum Super-Rollenspiel "Ultima V".

Schloß Britannia

Lord British' wundervolles Schloß steht im Herzen des



Eine hübsche Aussicht gibt es vom Obergeschoß

❶ North Star Armoury

Chain Coif	50
Magic Shield	2000
Chain	300
Plate	700
Long Sword	70
Silver Sword	250
Ring of Protection	500

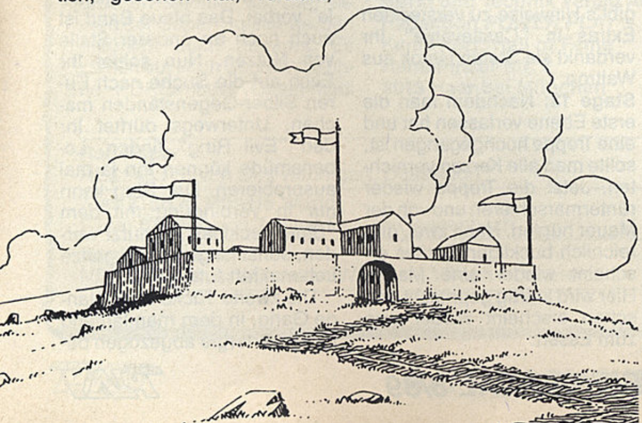
Preisliste des Schloßschmiedes Max in Britannia

Landes Britannia. Diese atemberaubende, fünfstöckige Burg herrscht durch ihre Erscheinung über die Britannia-Bucht. In den imposanten Steinwällen findet der Abenteurer alles, was sein Herz begehrt: große Vorratsräume, Schlafzimmer in jeder Größe und Qualtität, zwei Küchen, Pferdeställe, einen hervorragenden Waffenschmied und sogar ein kaum benutztes Gefängnis. Wer erst das private Observatorium des wahren Königs von Britannia, Lord British, gesehen hat, versteht, warum er als Mann der Wissenschaft und Philosophie bekannt ist.

Bei dem Burgschmied Max in der "North Star Armoury" bekommt der ausrüstungsbedürftige Held eine ganze Reihe Dinge für einen guten Preis.

In der nächsten Ausgabe besuchen wir mit Euch das schwarze Schloß des Bösewichts Lord Blackthorn. Also wetzt schon mal die Schwerter und laßt Eure Magier ein paar Zaubersprüche bereithalten.

mh



>>> NEU <<<
>>> NEU <<<
>>> NEU <<<

AUSTRIA
DYNAMIC SYSTEMS

Wir sind ein neuer österreichischer Softwareversand, der Ihnen die Möglichkeit gibt, direkt aus ÖSTERREICH topaktuelle Software zu fairen Preisen, schnell und zuverlässlich, zu beziehen.

Titel	Amiga	ST
ARCHIPELAGOS	S 649,-	S 649,-
Ballistix	S 599,-	S 549,-
BIO CHALLENGE	S 599,-	S 649,-
Blood Money	S 649,-	
Dark Side	S 599,-	
DEJA VU II	S 599,-	
Dungeon Master (1 MB)	S 549,-	S 549,-
Dungeon Master Edit.	S 399,-	S 449,-
Dragons Lair (1 MB)	S 899,-	
Elite	S 549,-	S 549,-
Falcon F 16	S 579,-	
FORGOTTEN WORLDS	S 599,-	
Gunship	S 649,-	S 649,-
GOLDRUSH	S 599,-	
HAWKEYE	S 499,-	S 499,-
JOURNEY	S 599,-	
Kickoff	S 549,-	S 549,-
MICROPROSE SOCCER	S 649,-	S 649,-
MILLENIUM 2.2	S 699,-	S 699,-
PERSONAL NIGHTMARE	S 699,-	S 749,-
Populous	S 549,-	S 599,-
R-Type	S 549,-	
SILKWORM	S 549,-	S 549,-
SQUARE	S 649,-	S 649,-
TV Sports Football	S 579,-	
Testdrive II	S 599,-	
Zak McKracken	S 649,-	S 649,-

Titel	C 64 Cass./Disk
Battle of Napoleon	S 549,-
Bards Tale 3	S 449,-
CIRCUS ATTRACTIONS	S 399,-
F. Manager 2 Exp. Kit	S 299,-/S 399,-
FORGOTTEN WORLDS	S 399,-
GRAND MONSTER SLAM	S 399,-
Grand Prix Circuit	S 329,-
Hawkeye	S 249,-
Hostages	S 499,-
The Deep	S 289,-/S 389,-
TESTDRIVE II	S 499,-
T.K.O.	S 329,-/S 399,-
Ultima IV	S 449,-
War in Middle Earth	S 299,-/S 399,-

Titel	IBM-PC
African Raiders	S 599,-
Battle Chess	S 599,-
Balance of Power	S 649,-
California Games	S 599,-
Falcon F-16 EGA-AT-Version	S 1099,-
Falcon F-16 CGA-XT-Version	S 799,-
FIREBRIGADE	S 749,-
Grand Prix Circuit	S 649,-
Leisure Suit Larry	S 549,-
Leisure Suit Larry 2	S 699,-
Phantom Fighter	S 599,-
Police Quest 2	S 699,-
Pool of Radiance	S 699,-
Tetris	S 399,-
Wasteland	S 599,-
Zak McKracken	S 699,-

WIR FÜHREN AUSSERDEM SOFTWARE FÜR FOLGENDE SYSTEME:

Schneider CPC, MSX, Spectrum, Sega, Atari XL, C 16

Preisliste gegen frankierten Freiumschlag, Anfragen und Bestellungen richten Sie an: (Computertyp und Datenträger nicht vergessen!!!)

DYNAMIC SYSTEMS – HAUPTSTRASSE 104 – 8784 TRIEBEN – AUSTRIA

oder

TEL. 03615/2736 (Mo.-Fr. 15-19 Uhr, Sa. 9-15 Uhr)

Alle Preisangaben inklusiv MwSt. in ÖS. Versand per Nachnahme plus ca. S 35,- Versandspesen, oder im voraus plus S 25,- Versandspesen.

Postspiel

FUSSBALLMANAGER

Die umfassende
FUSSBALL-BUNDESLIGA-SIMULATION
mit den aktuellen Spielern, Daten und Spielplänen
zu allen Bundesligaspieltagen, DFB-Pokal,
Europapokale u.s.w. zur
SAISON 89/90

Weitere Informationen zu diesem und anderen
BRIEFSIMULATIONSSPIELEN erhalten Sie von

DECOS GmbH
Postfach 7
6382 FRIEDRICHSDORF 2

Videospiel-Tips

Gradius (Nintendo)

Alexander Tinschert aus Bremen spielte Gradius und wunderte sich über die gelegentlich auftauchenden Warp-Zones im Spiel. Am Schluß des ersten, zweiten oder dritten Levels tauchten plötzlich fliegende Köpfe auf. Wich man diesen erfolgreich aus, befand man sich nicht wie erwartet im nächsten, sondern im übernächsten Level. Alexander fand schließlich heraus, wann man in die Warp-Zone kommt, und wann nicht: Im ersten Level muß die Endpunktzahl nach dem großen Schlußraumschiff ein glatter 1000er sein. Im zweiten Level muß das große Raumschiff abgeschossen werden, wenn es rot ist, und im dritten Level muß man mindestens zehn Steinköpfe beseitigen. *hf*

Shinobi (Sega)

Bei Shinobi gibt es einen weiteren Level-Direktwahl-Modus, der einfacher zu aktivieren ist, als der, den wir in der *POWER PLAY* 2/89 veröffentlichten. Er stammt vom Computer-Club Cobra und geht folgendermaßen: Wenn sich das Titelbild komplett aufgebaut hat, das Joypad nach unten drücken und Knopf 2 betätigen. Anschließend erscheint das Auswahl-Menü. *hf*

Punch Out (Nintendo)

Wer mit unserem Tip aus der *POWER PLAY* 6/89 bis in die Endrunde kam, und Mike Thyson nun ins schwitzende Auge blickt, wird es nicht leicht haben, gegen die stählernen Fäuste zu bestehen. Danny Cook aus Schweinfurt stand vor dem gleichen Problem, bis er einen immens wichtigen Trick entdeckte: Wenn man sich von Thyson niederboxen läßt und erst dann wieder aufsteht, wenn der Kampfrichter bis 9 gezählt hat, bekommt man volle Boxkraft und 9 Herzchen.

Weitere zwei Tips haben wir vom Bernhard Zarnegin aus der Schweiz. Mit dem folgenden Code beginnt man einen sogenannten "Another World Circuit", die Gegner bleiben gleich, kommen nur in einer anderen Reihenfolge. Zu Beginn muß man folgenden Code eingeben: "135 792 4680". Bei der Null drückt man zusammen Select, A und B. Dann beginnt das Spiel.

Wer sich anschauen möchte, welche Programmierer das Spiel geschrieben haben, gibt folgenden Code ein: "106 113 0120". Dann wieder Select, A und B. Auf dem Bildschirm erscheinen nun die Namen des Teams, die dieses Superspiel erdacht haben. *hf*

R-Type (Sega)

Dieser Super-Tip für alle, die bei R-Type gerne einmal den achten Level sehen wollen, kommt von Bernhard Zarnegin aus der Schweiz. Mit ihm werden alle Sprite-Kollisionen ausgeschaltet, so daß das Raumschiff unzerstörbar ist. Der Tip funktioniert so: Bevor man die Konsole einschaltet, muß man gleichzeitig auf Joypad 1 nach unten-rechts, auf Joypad 2 nach oben-links sowie Knopf 1 auf Joypad 2 drücken. Dann schaltet man die Konsole ein, und hält die Knöpfe so lange gedrückt, bis der Titel-Screen von R-Type voll aufgebaut ist. Wenn man das Spiel nun startet, ist das Raumschiff unzerstörbar, und man kann ohne Gefahr überall durch. *hf*

Ghosts'n Goblins (Nintendo)

Böser Fehler: In Ausgabe 6/89 berichteten wir von einem Continue- und einem Level-Select-Modus. Beide waren fehlerhaft beschrieben. Nun aber die richtigen Tastenkombinationen:

Continue: Rechts, B, B, Start.

Level-Select: Rechts (gedrückt halten), dreimal B, loslassen, oben (gedrückt halten), dreimal B, loslassen, Links (gedrückt halten), dreimal B, loslassen, Unten (gedrückt halten), dreimal B, loslassen, Start. Dann mit A und B Level auswählen. *hf*

Super Mario Bros. (Nintendo)

Dieses Spiel ist auch nach einer Veröffentlichungszeit von fast zwei Jahren immer noch für Überraschungen gut. Unser Tip ist zwar nichts, wodurch man leichter durch die Level kommt, aber auf jeden Fall für alle interessant, die Marios Abenteuer in- und auswendig kennen. Probiert mal folgendes aus: In der Welt 1-4 gibt es gleich nach den beiden Feuer-Tümpeln, um die sich der Feuerschweif dreht, einen Gang mit weiteren Feuerschweifen. Nun geht man so weit nach vorne, daß der Rand der Stein-Klippe gerade noch im Bild ist. Mario muß jetzt zurückgehen, und am Rand der Steinklippe hochspringen. Wenn man im Springen das Joypad nach rechts drückt, so daß Mario normalerweise gegen die Mauer springt, hängt Mario im Stein fest. Wenn es nicht funktioniert, muß das Bild noch weitere ein bis zwei Pixel nach links verschoben werden. Um jetzt in die Steinmauer zu gelangen, muß das Joypad nach links (!) gedrückt werden, während man springt. Mario wird dann in die Steine gesogen, und ohne weiteres Zutun weitertransportiert. Vorsicht jedoch vor den Feuerschweifen. Auch dieser nette Gag stammt vom Video-Spielclub Cobra. *hf*

Castlevania (Nintendo)

Auch in dieser Ausgabe gibt's Hinweise zu versteckten Extras in "Castlevania". Ihr verdankt sie Stefan Herok aus Waltrop.

Stage 13: Nachdem man die erste Ebene verlassen hat und eine Treppe hochgegangen ist, sollte man alle Kerzen vernichten. Jetzt die Treppe wieder runtermarschieren und von der Mauer hüpfen. Nach zwei, drei reichlich buckligen Sprites erscheint wieder eine Mauer. Hier wird kräftig gepritscht und schon erscheint wieder was zum Essen.

Stage 14: Nachdem man die erste Treppe hinaufgetigert ist, taucht auch schon die zweite auf. Hier verweilen und die drei Plateaus genau anschauen. Aufs zweite steigen, von da aus auf das dritte Plateau raufspringen und zweimal peitschen. Es erscheint jetzt ein Doppel- oder Dreifachschuß.

Stage 15: Nach der ersten Treppe nach rechts laufen, bis man auf eine Mauer stößt. Hier zweimal peitschen, um Nahrung zu erhalten.

Mehr Tips zu Castlevania in der nächsten Ausgabe. Neben weiteren Beschreibungen zu versteckten Extras erwarten Euch Kampfstrategien für schwierige Gegner. *hf*

Y's (Sega)

Auch für diese Ausgabe hat Euch Michael Hengst ein paar Tips zum Action-Adventure "Y's" zusammengestellt. Diesmal sind es Ratschläge für fortgeschrittene Spieler.

Beim letzten Mal habt Ihr drei der Bücher in den Minen und im Tempel gefunden. Jetzt geht's ab in den berüchtigten "Tower of Doom". Hier findet Ihr hoffentlich die anderen drei Bücher und könnt Y's erfolgreich abschließen.

Im Tower gibt es einige kleine Gemeinheiten, die Euch das Leben erheblich schwerer machen. Die erste Tücke: An einer Stelle (die mit den drei Schlangenringen im Eingang) werdet Ihr ins Gefängnis versetzt. Nach einer Weile im Knast kommt ein freundlicher Zeitgenosse und befreit Euch. Ärgerlicherweise werden Euch bei der Verhaftung alle silbernen Waffen und Rüstungen abgenommen. Das schmälert natürlich Eure Kampfkraft.

Nach dem Aufenthalt hinter Gittern werdet Ihr unterwegs einen alten Mann treffen, der Euch das blaue Schmuckband vermacht. Mit dem könnt Ihr dann an der "Verhaftungsstelle" vorbei. Das blaue Band ist auch noch an anderer Stelle von Nutzen. Nun solltet Ihr Euch auf die Suche nach Euren Silber-Gegenständen machen. Unterwegs dürftet Ihr den "Evil Ring" finden. Lebensmüde können Ihn ja mal ausprobieren. Der Ring kann nur in Verbindung mit dem "Blue Neckless" benutzt werden, sonst ist gleich die ganze Lebenskraft futsch.

Die zweite Tücke ist der lange Gang, in dem man laufend Lebensenergie abgezogen be-

kommt. Ihr kommt relativ gut durch, wenn Ihr einen von den Medizintränken habt und den unterwegs trinkt. Knifflig sind auch die Spiegelräume. Hier werdet Ihr ohne Karte kaum auskommen. Also schnappt Euch einen Zeichenstift und kartographiert nach jedem Spiegel (die Ihr jeweils mit einer Nummer verseht) die Räume. Nun dürfte es Euch nicht schwerfallen, den richtigen Weg aus diesem Raum heraus zu finden. Kleiner Tip: Durch einen der Spiegel muß man zweimal!

Die Prinzessin könnt Ihr nur befreien, wenn Ihr den "Evil Ring" habt. Da hatte doch der alte Mann erzählt, daß nur wirklich böse Leute den Zutritt zu bestimmten Bereichen des Towers haben. Aber nicht vergessen, den Ring nur mit dem blauen Band zu gebrauchen, sonst macht's Bumm! Die Prinzessin wird nach der Befreiung erklären, daß Ihr unbedingt ein spezielles Schwert braucht, um den Oberbösewicht zu erlegen. Wo sich dieses Schwert und der Obermotz befinden, wollen wir Euch noch nicht verraten. *mh*

World-Court Tennis (PC-Engine)

Clemens Kraigher aus Nödling in Österreich hat herausgefunden, was es mit "The Quest" bei "World Court Tennis" auf sich hat. Er schrieb uns folgenden Brief:

"Als PC-Engine-User besitze ich natürlich die World Court Tennis-Card. Dabei hat mich besonders die dritte Spielvariante 'The Quest' interessiert. Leider trifft man dabei unweigerlich auf große Sprachbarrieren. Den ungefähren Spielverlauf lernte ich kennen, als mein Vater eine Delegation japanischer Geschäftsleute zum Abendessen einlud. Sie schauten sich das Spiel an, und übersetzten schmunzelnd die Geschichte eines friedlichen und jetzt von bösen Kerlen heimgesuchten Landes. Die einzige Hoffnung ist ein sportlicher Held. Seine Grundausrüstung besteht aus Tennisschläger, -schuhen und -dreß. Die Ausrüstung muß im Laufe des Spiels verbessert werden.

Zieht man nun los, erwarten den Spieler die verschiedensten Gegner, gegen die man ein Spiel gewinnen muß. Für jeden Sieg erhält man eine Prämie, die man in diverse Ausrüstungsgegenstände anlegen sollte. Bevor man jedoch zum Zweikampf antritt, fragen die meisten Gegner, ob der Spieler versuchen möchte zu fliehen, oder ob er sich dem Wettkampf stellt. Ziel des Spiels ist es, auf allen sechs, auf der Karte mit T gekennzeichneten Tennisplätzen jeweils einen Satz zu gewinnen. Hat man alle Gegner besiegt, erwartet den Spieler das abschließende Match auf einer kleinen Insel.

Um überhaupt in diese letzte Runde zu gelangen, ist es notwendig, Schwimmen zu lernen. Dazu muß man in verschiedenen Städten und auch in der Wildnis zu teilweise versteckten Einsiedlern pilgern. Außerdem benötigt man für das letzte Duell auch noch eine zweite Fähigkeit, da man sonst gegen den Aufschlag der Gegnerin ziemlich machtlos ist.

Wie es sich für ein Action-Adventure gehört, kann man den Spielstand jederzeit speichern. Dazu muß man nur in die erste Stadt springen und den König besuchen. Auf einer 15stelligen Leiste erfährt man hier, mit welchem Code man das Spiel an derselben Stelle fortsetzen kann."

Wenn Ihr durch Zufall wie Clemens an Übersetzungen von anderen japanischen Anleitungen gelangt, dann immer her damit. *hf*

Passing Shot (Automat)

Boris Becker kann nicht mithalten, wenn Markus Kurek am Tennis-Spielautomaten "Passing Shot" aufschlägt. Markus weiht uns in die hohe Kunst des Automaten-Tennis ein:

Beim Aufschlag muß man versuchen, den Ball so dicht wie möglich hinter dem Netz zu plazieren. Dazu drückt man den linken Joystick schräg in die Richtung, in die man schlägt. Ein Beispiel: Wenn man rechts aufschlägt, drückt man den Joystick nach links unten und umgekehrt. Mit dem anderen Joystick drückt man nach oben, wenn der Ball anfängt zu blinken. Der Ball kommt nun in der Nähe der rechten beziehzungsweise linken Auslinie auf. Der Computergegner muß, um den Ball zu erreichen, ganz nach außen rennen und spielt den Ball kurz zurück. Man muß nur noch zum Netz laufen (das sollte man sofort nach dem Aufschlag tun) und spielt dann den Ball mit einem Topspin ins freie Feld. Diese Technik funktioniert selbst auf Level 4 etwa zu 85 Prozent. *hf*

Metroid (Nintendo)

Die Codes für alle vier Hauptzonen von "Metroid" verdankt Ihr Daniel Ruppert aus Preunschen.

Mini-Boss I:
JUSTIN BAILEY

Mini-Boss II:
OWBeEE fBbb98
7AVvCh OFYOsO

Norfair:
OJ?STI NBAIGE
H-pmn- -OOO0N

Tourian:
2mN?ST INRANG
EJ-yC8 Oe4On0 *hf*

HIGH HALL OF FAME SCORES

In der "Hall of Fame" werden High Scores von Computer-, Video- und Automatenspielen veröffentlicht, die Ihr uns geschickt habt. Aus allen Einsendungen suchen wir die Top-Leistungen heraus und drucken sie hier ab. Die Namen der Super-Spieler werden natürlich auch genannt. Es zählen nur High Scores, die ohne POKEs oder Cheat-Modi zustande gekommen sind. Habt bitte Verständnis dafür, daß wir aus Platzgründen nicht jede Zuschrift veröffentlichen können. *up*

Schickt Eure High Scores an:

Markt und Technik Verlag AG
Redaktion *POWER PLAY*
Kenntwort: Hall of Fame
Hans-Pinsel-Str. 2
8013 Haar bei München

Rad Racer
NES: 48.728 von Dirk Baumgart, Düsseldorf

Alex Kidd in Miracle World
Sega: 672.000 von Torsten Berger, Gengenbach

Gradius
NES: 897.200 von Christian Warmuth, Villach - Österreich

Times of Lore
C 64: 914.410 von Christian Barth, Lilienthal

Grand Monster Slam
Amiga: 56.738 von Paul Guillaumon, Regenstauf

LED Storm
Amiga: 588.908 von Paul Guillaumon, Regenstauf

Test Drive II
Amiga: 220.076 von Jan Lepper, Gelsenkirchen

Galaga '88
PC-Emgine: 1.311.160 von Kay Tiedemann, Cuxhaven

Morpheus
C 64: 84.949 von Hauke Wegner, Albersdorf

Robocop
Atari ST: 348.150 von Heinrich Lenhardt, POWER PLAY Redaktion

Dragon Spirit
PC-Engine: 411.910 von Henrik Fisch, POWER PLAY Redaktion

LESERBRIEFE

Mehr CPC

Zunächst ein Lob für die *POWER PLAY* 6/89. Gestaltung und Tests sind sehr gut. Jedoch wüßte ich nicht, was die *POWER PLAY* für CPC-User kaufenswert macht. Für die nächsten Ausgaben wünsche ich mir mindestens zwei Kurz-Tests für CPCs. Auch sollte es öfter einen "Großtest" im Halb- oder Ganzseitenformat geben.

Wolfgang Röttger, Kiel

Wir lassen den CPC sicher nicht "sterben", aber der Computerspiele-Trend geht immer stärker in Richtung 16 Bit. Mehr und mehr Spiele erscheinen zuerst für Amiga, ST oder PC; logisch, daß sich das bei unseren Tests bemerkbar macht. *hl*

Russisch für Anfänger

Ich finde es mittlerweile recht ärgerlich, daß viele Softwarefirmen, die Programme mit Inhalten bezüglich der UdSSR herstellen ("Tetris", "688 Attack Sub", "Hunt for Red October"), anscheinend nicht die geringste Ahnung von der kyrillischen Schrift haben. Um einen pseudo-russischen Eindruck zu erzeugen, verdrehen sie Buchstaben unserer Schrift. Die so entstandenen Wörter müssen auf jemanden, der der russischen Sprache zumindest teilweise mächtig ist, eher lächerlich oder dümmlich wirken. Ein umgedrehtes "R" ist beispielsweise im Russischen ein "ja". "Ja" heißt aus dem Russischen übersetzt "ich". Soll das Spiel Tetris denn vielleicht "Techtis", "Techjais" oder sogar "Tät ich es" heißen? Hättet Ihr den von Euch interviewten Russen die Tetris-Packung gezeigt, wären sie bestimmt auf der Stelle davongelaufen. Besonders entsetzt war ich, als ich sehen mußte, daß Ihr diesen Stil auch im Titel Eures tollen Tetris-Artikels verwandt habt. Mußte das denn sein? Ihr habt doch eine der russischen Sprache mächtige Korrespondentin, wie kam es also dazu?

Rolf Klischewski, Münster

Ganz einfach: Wir können alle kein Russisch. Unsere sprachkundige freie Mitarbeiterin bekam den Layout-Entwurf nicht zu Gesicht und konnte deshalb nicht einschreiten. *hl*

Kassetten-Murks

Warum gibt es in letzter Zeit so viele C 64-Spiele wie "Zak McKracken" nur auf Diskette? Die Kassetten-Spiele sind entweder völliger Mist oder sauschwer. Mir persönlich macht es auch nichts aus, wenn alle zwei Minuten nachgeladen wird.

Michael Winkels, Mönchengladbach

Daß bestimmte Spiele nicht auf Kassette für den C 64 erhältlich sind, hat technische Gründe. Bei einem Programm wie "Zak McKracken" werden die Daten nicht in einer bestimmten Reihenfolge geladen, sondern, je nach Spielverlauf, in bunter Mischung aufgerufen. Eine Kassetten-Version würde nicht nur furchtbar langsam werden; schlimmer wäre noch das ständige Hin- und Herspulen, um an die richtige Bandstelle zu kommen. Einem Diskettenlaufwerk ist das wurscht; es findet selber heraus, an welcher Stelle die gesuchten Programmdaten auf der Diskette abgelegt sind. *hl*

Wie schaut's aus?

Ihre Spieletests sind sehr gut gemacht, doch die Bildschirmfotos sind meistens von Amiga oder von einem Atari ST. Da bekannt ist, daß diese Computer eigentlich fast immer eine bessere Grafik als die MS-DOS-PCs haben, weiß ich nie, ob die PC-Version wenigstens annähernd so gut ist. Ich habe mir ein Spiel gekauft, das auf dem ST eine sehr gute Grafik hatte, aber auf dem PC ziemlich schlecht war.

(Leider ohne Absender)

Da oft zuerst die ST/Amiga-Versionen eines Spiels erscheinen und die PC-Umsetzung erst später fertig wird, können wir nicht sofort Bilder der PC-Version bringen. Wir sind aber bemüht, Bilder von nachträglichen PC-Umsetzungen unter den Kurz-Tests zu zeigen. Erscheint ein Spiel zuerst für PCs, zeigen wir Euch im Test natürlich Bilder der PC-Version. *hl*

Schickes Shirt

Wißt Ihr noch, was in *POWER PLAY* 6/89 auf Seite 52 und 53 stand? Ein Interview mit David Fox. Da waren auch zwei Fotos zu sehen. Was seht Ihr da? Seht Ihr, was der anhat? Richtig, ein wunderbares Sweatshirt mit "Zak McKracken"-Aufdruck. Ich möchte auch dieses wohlige Gefühl genießen, ein blaues Sweatshirt mit diesem steilen Aufdruck tragen zu können. Also steht meinem Glück bitte nicht länger im Wege und verratet mir bitte, wie ich an ein solches Mega-Teil rankommen kann. Gibt's sowas vielleicht im Handel und wenn nein, wieso nicht?

Sven Ivo Brinck, Bad Münder

Sven ist nur einer von vielen Lesern, die uns wegen des Pullis von David Fox schrieben. Unsere Anfrage bei Lucasfilm Games wurde mit einer traurigen Nachricht beantwortet: Es wurden nur wenige Zak-Shirts hergestellt, die alle vergriffen sind. Lucasfilm Games beabsichtigt momentan nicht, weitere Exemplare herzustellen. Traurig, aber wahr. *hl*

In der Mache

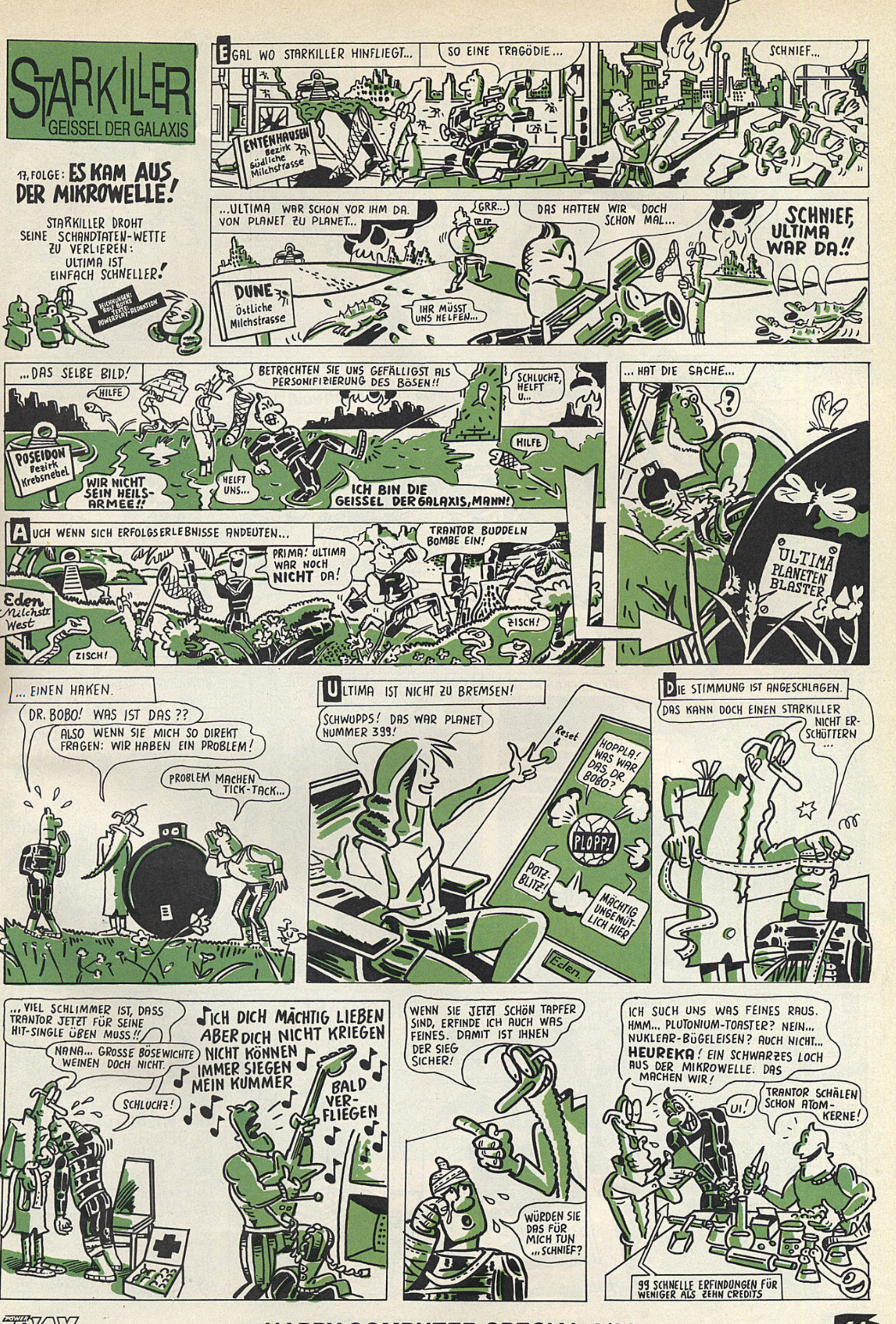
Ein kleiner Hinweis in eigener Sache: In dieser Ausgabe entfällt die Rubrik "In der Mache" im Aktuell-Teil. Grund ist der ausführliche CES-Messebericht. In der nächsten *POWER PLAY* ist "In der Mache" wieder vertreten.

Die flotte Zeichnung von Starkiller- und *POWER PLAY*-Crew stammt von Arno Lichtenheudt aus Saulheim ▶

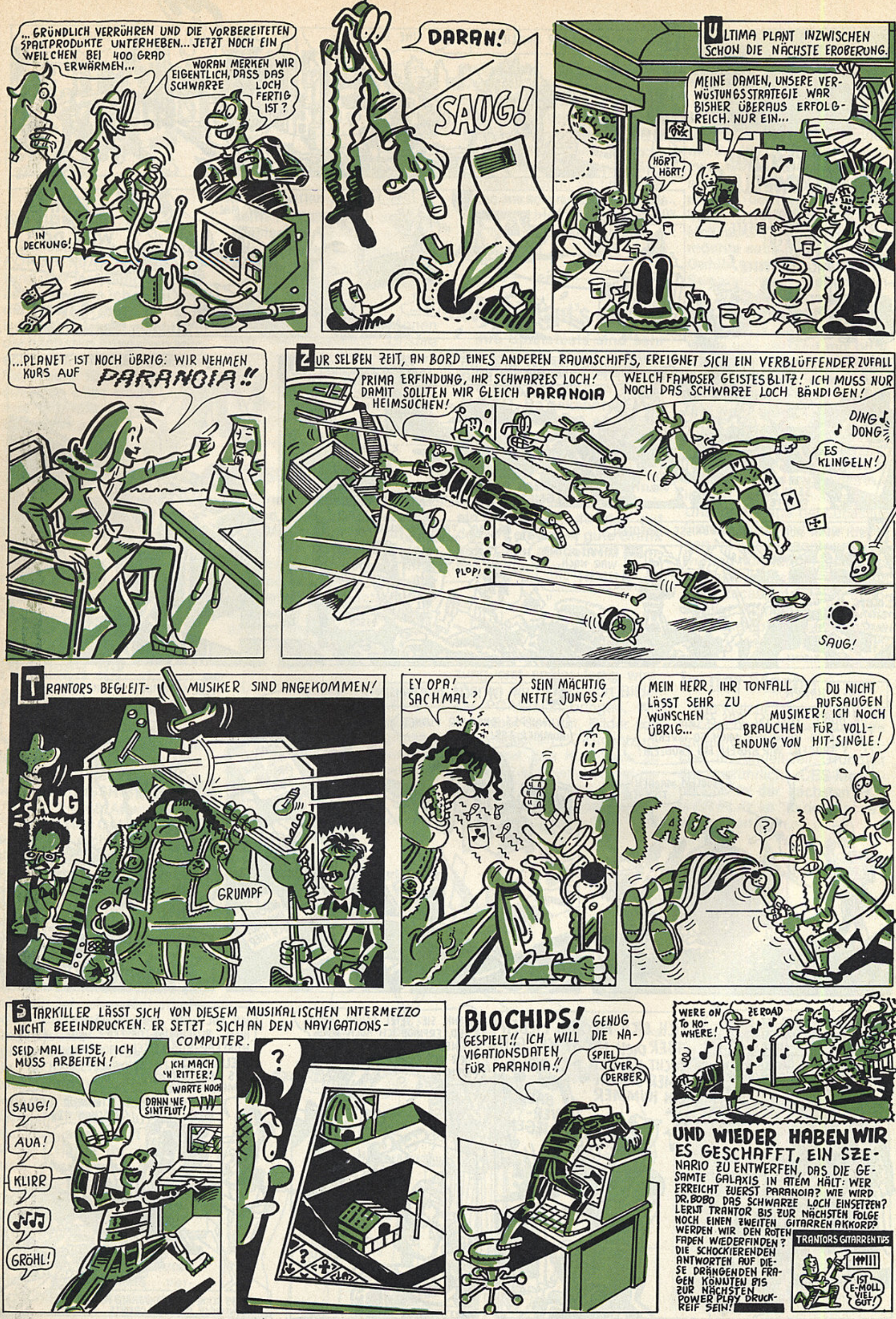
Wir sind sehr interessiert, Eure Fragen, Kritik und Anregungen zu hören. Setzt Euch an den Computer, packt die Schreibmaschine aus oder nehmt einen Stift zur Hand und schreibt an:

Markt & Technik Verlag AG
Redaktion *POWER PLAY*
Hans-Pinsel-Str. 2
8013 Haar bei München

Vergeßt bitte nicht, Euren Absender nicht nur auf dem Umschlag, sondern auch auf dem Brief selber anzugeben.



STARKILLER
GEISSEL DER GALAXIS
17. FOLGE: ES KAM AUS DER MIKROWELLE!
STARKILLER DROHT SEINE SCHANDTATEN-WETTE ZU VERLIEREN: ULTIMA IST EINFACH SCHNELLER!
EGAL WO STARKILLER HINFLIEGT...
SO EINE TRAGÖDIE...
SCHNIEF...
ENTENHAUSEN Bezirk Südliche Milchstrasse
...ULTIMA WAR SCHON VOR IHM DA. VON PLANET ZU PLANET...
GRR...
DAS HATTEN WIR DOCH SCHON MAL...
SCHNIEF, ULTIMA WAR DA!!
DUNE Östliche Milchstrasse
IHR MÜSST UNS HELFEN...
...DAS SELBE BILD!
HILFE
BETRACHTEN SIE UNS GEFÄLLIGST ALS PERSONIFIZIERUNG DES BÖSEN!!
SCHLUCHZ, HELFT U...
HILFE
POSEIDON Bezirk Krebsnebel
WIR NICHT SEIN HEILS-ARMEE!!
HELFT UNS...
ICH BIN DIE GEISSEL DER GALAXIS, MANN!
...HAT DIE SACHE...
?
ULTIMA PLANETEN BLASTER
AUCH WENN SICH ERFOLGSERLEBNISSE ANDEUTEN...
PRIMA! ULTIMA WAR NOCH NICHT DA!
TRANTOR BUDDELN BOMBE EIN!
Eden Milchstr. West
ZISCH!
ZISCH!
...EINEN HAKEN.
DR. BOBO! WAS IST DAS??
ALSO WENN SIE MICH SO DIREKT FRAGEN: WIR HABEN EIN PROBLEM!
PROBLEM MACHEN TICK-TACK...
ULTIMA IST NICHT ZU BREMSEN!
SCHWUPPS! DAS WAR PLANET NUMMER 399!
Reset
HOPPLA! WAS WAR DAS, DR. BOBO?
PLOPP!
POTZ-BLITZ!
MÄCHTIG UNGEMÜT-LICH HIER
Eden.
DIE STIMMUNG IST ANGESCHLAGEN.
DAS KANN DOCH EINEN STARKILLER NICHT ER-SCHÜTTERN...
...VIEL SCHLIMMER IST, DASS TRANTOR JETZT FÜR SEINE HIT-SINGLE ÜBEN MUSS!!
NANA... GROSSE BÖSEWICHTE WEINEN DOCH NICHT.
SCHLUCHZ!
ICH DICH MÄCHTIG LIEBEN ABER DICH NICHT KRIEGEN NICHT KÖNNEN IMMER SIEGEN MEIN KUMMER BALD VER-FLIEGEN
WENN SIE JETZT SCHÖN TAPFER SIND, ERFINDE ICH AUCH WAS FEINES. DAMIT IST IHNEN DER SIEG SICHER!
WÜRDEN SIE DAS FÜR MICH TUN ...SCHNIEF?
ICH SUCH UNS WAS FEINES RAUS. HMM... PLUTONIUM-TOASTER? NEIN... NUKLEAR-BÜGELEISEN? AUCH NICHT... HEUREKA! EIN SCHWARZES LOCH AUS DER MIKROWELLE. DAS MACHEN WIR!
UI!
TRANTOR SCHÄLEN SCHON ATOM-KERNE!
99 SCHNELLE ERFINDUNGEN FÜR WENIGER ALS ZEHN CREDITS



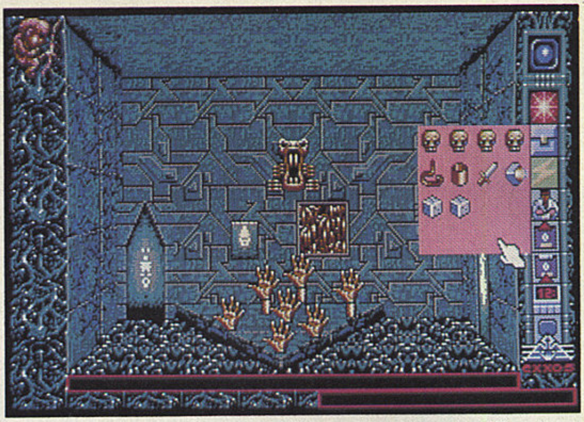
...GRÜNDLICH VERRÜHREN UND DIE VORBEREITETEN SPALTPRODUKTE UNTERHEBEN... JETZT NOCH EIN WEILCHEN BEI 400 GRAD ERWÄRMEN...
WORAN MERKEN WIR EIGENTLICH, DASS DAS SCHWARZE LOCH FERTIG IST?
IN DECKUNG!
DARAN!
SAUG!
ULTIMA PLANT INZWISCHEN SCHON DIE NÄCHSTE EROBERUNG.
MEINE DAMEN, UNSERE VERWÜSTUNGSSTRATEGIE WAR BISHER ÜBERAUS ERFOLGREICH. NUR EIN...
HÖRT HÖRT!
...PLANET IST NOCH ÜBRIG: WIR NEHMEN KURS AUF PARANOIA!!
ZUR SELBEN ZEIT, AN BORD EINES ANDEREN RAUMSCHIFFS, EREIGNET SICH EIN VERBLÜFFENDER ZUFALL
PRIMA ERFINDUNG, IHR SCHWARZES LOCH! DAMIT SOLLTEN WIR GLEICH PARANOIA HEIMSUCHEN!
WELCH FAMOSER GEISTESBLITZ! ICH MUSS NUR NOCH DAS SCHWARZE LOCH BÄNDIGEN!
DING DONG
ES KLINGELN!
PLOP!
SAUG!
TRANTORS BEGLEIT-MUSIKER SIND ANGEKOMMEN!
SAUG
GRUMPF
EY OPA! SACH MAL?
SEIN MÄCHTIG NETTE JUNGS!
MEIN HERR, IHR TONFALL LÄSST SEHR ZU WÜNSCHEN ÜBRIG...
DU NICHT AUFSAUGEN MUSIKER! ICH NOCH BRAUCHEN FÜR VOLLENDUNG VON HIT-SINGLE!
SAUG
?
STARKILLER LÄSST SICH VON DIESEM MUSIKALISCHEN INTERMEZZO NICHT BEEINDRUCKEN. ER SETZT SICH AN DEN NAVIGATIONS-COMPUTER.
SEID MAL LEISE, ICH MUSS ARBEITEN!
ICH MACH 'N RITTER!
WARTE NOCH
DANN WE SINTFLUT!
SAUG!
AUA!
KLIRR
GRÖHL!
?
BIOCHIPS! GENUG GESPIELT!! ICH WILL DIE NAVIGATIONSDATEN FÜR PARANOIA!!
SPIELVERDERBER!
WERE ON ZE ROAD TO NOWHERE!
UND WIEDER HABEN WIR ES GESCHAFFT, EIN SZENARIO ZU ENTWERFEN, DAS DIE GESAMTE GALAXIS IN ATEM HÄLT: WER ERREICHT ZUERST PARANOIA? WIE WIRD DR. BOBO DAS SCHWARZE LOCH EINSETZEN? LERNT TRANTOR BIS ZUR NÄCHSTEN FOLGE NOCH EINEN ZWEITEN GITARREN AKKORD? WERDEN WIR DEN ROTEN FADEN WIEDERFINDEN? DIE SCHOCKIERENDEN ANTWORTEN AUF DIESE DRÄNGENDEN FRAGEN KÖNNTEN BIS ZUR NÄCHSTEN POWER PLAY DRUCKREIF SEIN!
TRANTORS GITARRENTIPS
IST E-MOLL VIEL GUT!

Die etwas andere Software
Software für Ihren Atari ST oder Amiga auszusuchen entspricht jetzt einer völlig neuen Erfahrung.
Schauen Sie nach MicroStatus aus.
MicroStatus Software ist speziell für starke Computer und kluge Köpfe entwickelt worden und ist genauso clever und anspruchsvoll wie ihre Spieler.
Bei jedem Spiel dieser Software-Marke werden Sie erkennen, daß die allerneueste Technologie verwendet wurde, um aufregende Spielsituationen und eine wirkliche Herausforderung zu kreieren.
Eine große Auswahl an qualitativ hochwertigen Spielen, die unglaublich interessant gestaltet sind, wird unter dieser Marke herauskommen.
Die ersten zwei, Total Eclipse und Dark Side, sind bereits auf dem Markt. Jetzt ist es an der Zeit, nach diesem neuen "Statussymbol" Ausschau zu halten.
MICRO
STATUS
Roonstraße 5 6503 Mainz-Kastel Tel: 06134/22235

Kult

Atari ST (Amiga, MS-DOS)
85 Mark (Diskette) ★ Exxos

Grafik: 83	Sound: 76	Schwierigkeit: schwer
POWER-Wertung: 84		
Prima Puzzle-Paket mit schlauen Rätseln und grimmigem Humor		



Händeringend sucht man nach der Lösung dieses Puzzles (ST)

Lange nachdem das atomare Feuer die Erde verwüstet hat, leben neben den kläglichen Resten der menschlichen Zivilisation zwei andere Spezies auf unserem Heimatplaneten. Die "Tuner" sind Mutanten, die mit besonderen geistigen Fähigkeiten ausgestattet sind: Sie können Gedanken lesen, Telekinese anwenden, sich kurzzeitig in eine Fliege verwandeln und haben eine Art Röntgenblick. Das andere Volk nennt sich "Protozorqs": eine Mischung aus Eidechsen und Menschen. Sie leben hauptsächlich in einem riesigen Tempel, terrorisieren die umliegenden Dörfer und Städte und sind im allgemeinen nicht besonders gut auf Tuner und Menschen zu sprechen.

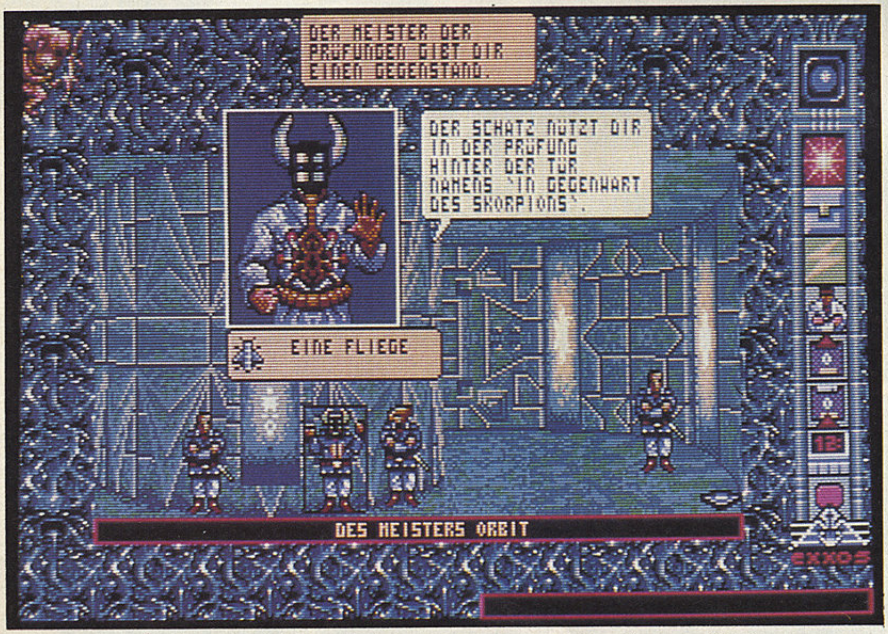
In dem Action-Adventure "Kult" spielen Sie die Rolle des jungen Tuners Raven. Dessen Freundin wurde in den Tempel der Protozorqs verschleppt und muß natürlich befreit werden. Um in den Tempel zu gelangen, verdingen Sie sich als Lehrling bei den Echsen. Als Lehrling dürfen Sie aber nicht alle Bereiche des Tempels betreten. Jetzt gilt es erstmal, fünf Aufgaben unter Zeitdruck zu erfüllen, um auch in andere Regionen des Gebäudes zu gelangen. Hier geht das Abenteuer erst richtig los.

Manche der Puzzles und Rätsel lassen sich nur mit dem gezielten Einsatz der Spezialkräfte lösen. Leider halten diese aber nicht unbegrenzt und müssen später wieder aufgefrischt werden. Also heißt es mit den Sonderfähigkeiten sparsam umzugehen.

Ihr seht die einzelnen Räume aus der 3D-Perspektive. Alle Aktionen wie Gegenstände aufheben, untersuchen, benutzen oder Gespräche mit anderen Spielfiguren werden per Maus und Menüs gesteuert. Wenn andere Figuren den Weg kreuzen, werden diese in einem kleinen Fenster vergrößert und animiert gezeigt. Am Bildrand gibt's noch eine kleine Leiste mit Icons. Damit können das Gepäck und die darin enthaltenen Gegenstände kontrolliert, die Sonderfähigkeiten aktiviert, ein Spielstand geladen oder gespeichert und die bisher abgelaufene Zeit überprüft werden. Das beiliegende Handbuch und alle Texte auf dem Bildschirm sind tadellos ins Deutsche übersetzt. Vor allem der Humor kommt prächtig rüber. *mh*

Allererste Spitzenklasse, was die Franzosen hier abgeliefert haben. Superfeine Grafik, starker Sound, der wunderbar ins Programm paßt und eine erstklassige Spielbarkeit zeichnen Kult aus. Ein extra-dickes Lob auch noch für die Benutzerführung, die genausogut ist wie beim Rollenspielknüller "Dungeon Master".
Die Aufgaben und Rätsel in Kult sind eine Klasse für sich. Teilweise sind die Puzzles ziemlich verzwickt und der Spieler muß sich ganz schön anstrengen, um sie zu lösen. Dabei ist Kult nie unfair und alle Aufgaben sind durch Logik und ein wenig Ausprobieren zu bewältigen. Wermutstropfen ist, daß nur ein Spielstand gespeichert werden kann.

Beim ersten Hinsehen erschien mir Kult etwas absonderlich. Nach kurzem Anspielen ließ mich das Programm aber nicht mehr los. Wirklich toll, was die Programmierer und Grafiker da auf die Beine gestellt haben. Die Exxos-Leute haben eine neue, fremdartige Welt aufgebaut, mit Sprache, Kultur, Verhaltensweisen, Lebewesen, und was sonst noch alles dazugehört. Als Spieler muß man sich dieser Welt anpassen, sonst kommt man nicht weit. Wenn man Kult spielen will, sollte man jedoch eine äußerst rege Fantasie haben. Anhänger von Science-fiction- und Fantasy-Romanen werden an dem Spiel auf jeden Fall gefallen finden.



Der "Meister der Prüfungen" stellt die erste Aufgabe und verschenkt einen Gegenstand (ST)

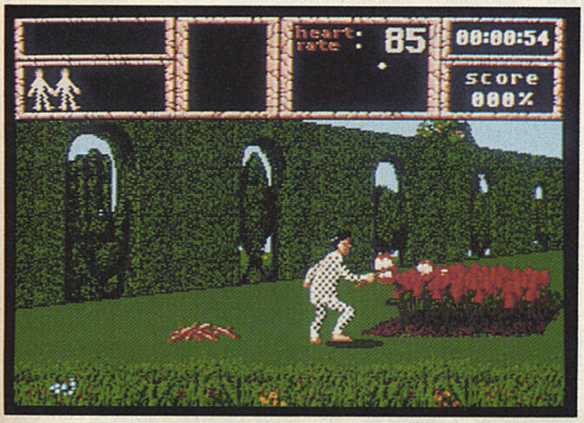
Weird Dreams

Atari ST (Amiga, C 64, MS-DOS)
69 bis 89 Mark (Diskette) ★ Rainbird

Grafik: 79	Sound: 67	Schwierigkeit: schwer
POWER-Wertung: 66		
Abstrakte Abenteuer in bizarren Alptraum-Szenarios		

Der Anästhesist hat's zu gut mit Ihnen gemeint, die Narkose fiel großzügiger als gewöhnlich aus. Jetzt liegen Sie im tiefen Schlaf auf dem Operationstisch. Leider sind es keine sonderlich angenehmen Träume, mit denen Sie konfrontiert werden. Genauer gesehen haben Sie fürchterlich merkwürdige Träume — die "Weird Dreams".

Der Spieler kontrolliert ein großes schläfriges Sprite im klassisch karierten Pyjama, das durch etwa 80 Bildschirm-Fantasien läuft und träumt. Es kann in diesem Action-Adventure in jede Richtung laufen, springen, Gegenstände aufsammeln und damit kräftig zuhauen, um böse Traumbilder zu vertreiben. In fast jedem Bild muß man ein kleines Rätsel lösen, dann erst darf man in den nächsten Raum. Beispielsweise braucht man einen kleinen Stock, um an den gefräßigen Tulpen vorbeizukommen. Damit hackt man auf das sture Gemüse ein — Paff, weg ist es. Kollidiert man mit einem Alptraum-Monster, wird der Traum unterbrochen. Ihr Herzschlag steigt bedenklich, Sie erwachen im OP. Der Anästhesist kann Sie noch fünf Mal chemisch in den Schlummer wiegen, doch dann ist's aus mit der Träumerei. Das Spiel nutzt zusätzlichen Speicherplatz auf dem Atari ST aus; die Ladezeiten werden ab einem Mega-Byte RAM kürzer. *al*



Der Dünger war schuld: Mutierte Tulpen greifen an (Atari ST)

Eine nette Idee ist's ja schon, das Spiel um Traum und Wirklichkeit. Doch manche Rätsel im Spiel sind traumatisch weit von Logik entfernt, so daß man ziemlich herumtüfteln muß. Oder kommen Sie sofort darauf, daß man ein Traum-Monster mit einem Fisch bekämpfen muß?

Lobenswert dagegen ist die Grafik, die einiges aus dem Atari ST kitzelt. Kneift man die Augen ein wenig zusammen, könnte man manchmal meinen, Bilder von Salvatore Dali vor sich zu haben. Außerdem sind manche Sprites hervorragend animiert. Wäre die Steuerung nicht so träge, hätte Weird Dreams eine wesentlich bessere Wertung erzielt. Das Sprite braucht fürchterlich lange, um sich zu bewegen. Theoretisch muß man eine Viertelsekunde vorher wissen, ob der Gegner angreift oder nicht, um richtig reagieren zu können. Schade, trotz der schönen Grafik bleibt Weird Dreams ein Action-Adventure mit ungewöhnlicher Thematik, aber fürchterlich schwammiger Steuerung.

Personal Nightmare

Atari ST (Amiga)
99 Mark (Diskette) ★ Horrorsoft

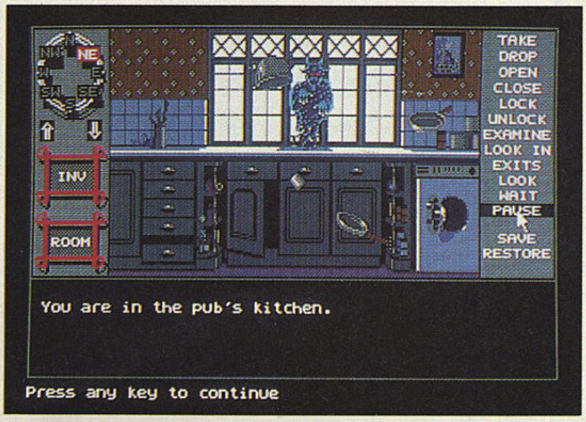
Grafik: 61	Sound: 38	Schwierigkeit: mittel
POWER-Wertung: 59		
Britischer Grusel-Cocktail für nervenstarke Adventure-Anhänger		

Grusel, Gräber und Gebeine verspricht das neue Softwarelabel "Horrorsoft". Das erste Horrorspiel namens "Personal Nightmare" ist ein Adventure, das beim Atari ST satte fünf Disketten füllt. Sie übernehmen die Rolle eines jungen dynamischen Menschen, der seinen Geburtsort besucht. Im idyllischen Kaff Tynham Cross gehen aber merkwürdige Dinge vor. Ihr Papi, der örtliche Pfarrer, läßt sich nirgends blicken und Mami ist angeblich zu ihrer Schwester gereist. Seltsam, seltsam.

Sie beziehen Quartier im Fremdenzimmer der Dorfschenke. Beim Herumstreunen in der Ortschaft findet man Gegenstände und kann mit den Bewohnern plaudern. Gar schröckliche Dinge deuten sich an: Anscheinend ist Papa in die Fänge eines 300 Jahre alten Satan-Spezis geraten.

Befehle gibt man ein, indem man Wörter einer Menüleiste und Bilder anklickt oder sie einfach eintippt. Nicht alle Kommandos stehen im Menü; einige müssen per Tastatur eingegeben werden. Die Anleitung von Personal Nightmare wurde tadellos ins Deutsche übersetzt, aber nicht die Texte auf dem Bildschirm. *hl*

Wen soll's da bitte gruseln? Viele läppischen Bildchen der dämonischen Finstermänner entlocken jedem videogestählten Achtjährigen allenfalls ein amüsiertes Glucksen. Erst im Lauf des Spiels gewinnt die Grafik allmählich an Qualität. So richtig fürchten gelernt habe ich dagegen das nervige Diskettenwechseln. Das Menüsystem wurde recht und schlecht bei den Icom-Adventures ("Unintived", "Déjà Vu") abgekupfert. Grundidee und Story von Personal Nightmare sind wirklich nicht übel, doch bei der Ausführung hapert's. Der blanke Horror ist der Preis: Einen knappen Hunderter zu verlangen, ist ziemlich gewagt.



Im Waschbecken spukt der Spüli-Geist (ST)

Sim City

Amiga, C 64 (Atari ST, C 64, MS-DOS)
79 Mark bis 129 Mark (Diskette) ★ Broderbund

Grafik: 46	Sound: 22	Schwierigkeit: mittel
POWER-Wertung: 80		
Faszinierende Stadt-Simulation — der Bürgermeister sind Sie!		

Die Wertungen für die Amiga-Version

Grafik: 23	Sound: 8	Schwierigkeit: mittel
POWER-Wertung: 39		
Weniger Spielwitz, lieblose Grafik: eine schlappe Umsetzung		

Die Wertungen für die C 64-Version

Wer erinnert sich nicht an seine ersten Kindheitsversuche, mit bunten Lego-Steinchen ein kleines Dorf zu bauen und dieses dann mit Halmafiguren zu bevölkern? Mit dem Programm "Sim City" können Sie eine richtige Großstadt mit allem Drum und Dran zusammenbasteln.

Auf einem vom Computer zufällig ausgewählten oder selber erschaffenem Gelände dürfen Sie Ihre zukünftige Metropole bauen. Wie im richtigen Leben kostet alles, was Sie

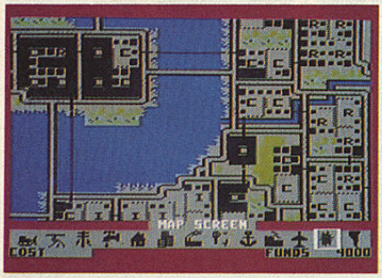
Ich habe nicht mehr genug Kohle, also liefert das Kraftwerk nicht genug Saft. Daraus folgt: kein Strom, keine Industrie. Keine Industrie, kein Wohlstand. Kein Wohlstand, mehr Armut. Mehr Armut, mehr Kriminalität. Also wandern die Leute ab; ich kriege keine Steuern mehr und sehe in die Röhre. Ich hätte nie gedacht, daß der Job des Bürgermeisters so knifflig ist...

Wer gerne intelligente Simulationen spielt, wird Sim City lieben. Es bietet eine völlig neue Spielidee; keine Runde gleicht der anderen. Mein freundlichstes Gesicht hat das Programm jedoch ganz knapp verfehlt: Ich glaube nämlich, daß Sim City auf Dauer an Reiz verliert, wenn man ein paar gute Strategien ausgetüftelt hat. Zusätzlich hätte man mehr auf die Politik eingehen sollen (mit Gegenkandidat und Wahlen), was Sim City noch mehr Pep gegeben hätte. Trotzdem: unbedingt ansehen, weil mächtig clever.

Es ist fast unmöglich, alle Details dieser Super-Simulation auf einer Seite auch nur annähernd zu erklären. Wer bis jetzt gedacht hat, Städteplanung sei einfach, sollte sich mal einige Stunden mit Sim City auseinandersetzen. Dieses Programm ist ungeheuer komplex und die Motivation ist riesig. Die Grafik, die alles aus der Vogelperspektive zeigt, ist stimmungsvoll und detailreich — aber nur bei den 16-Bit-Versionen. Auf dem C 64 wurden bei Grafik und Menü-Optionen dermaßen viele Abstriche gemacht, daß viel von dem speziellen Flair verloren geht.

Da Städteaufbau nicht von heute auf morgen geht, können die eigenen Orte in jeder Entwicklungsphase gespeichert und wieder geladen werden. Für fortgeschrittene Spieler gibt es sogar fertige Szenarios mit auf der Disk. Hier werdet Ihr mit vorgegebenen Situation konfrontiert, die meist noch unter Zeitdruck zu lösen ist.

Sim City zeigt, daß Simulationen nicht unbedingt immer kriegerischer Natur sein müssen. Dieses Programm kann ich nur jedem empfehlen.



Triste Grafik, schmaler Spielspaß (C 64)

unternehmen, einen Haufen Geld. Um Ihre Stadt zu errichten, können Sie am Anfang aus vier verschiedenen Geldbeträgen Ihr Grundkapital wählen. Je kleiner der Anfangsbetrag, desto schwerer wird das Spiel. Weiteres Kapital erhält der Spieler durch Erhebung von Steuern. Ihr könnt das Gelände mit Bulldozern planieren, Kern- oder Kohlekraftwerke, Wohngebiete, Industrieanlagen, Straßen, Schienenwege, Häfen und Flugplätze bauen. Nur nackte Gebäude bringen natürlich kein Leben in die Bude. Das übernehmen die sogenannten "Sims", die Bewohner der Stadt. Alles, was Sie unternehmen, hat direkten Einfluß auf das Wohlbefinden der Einwohner Ihrer Stadt. Wenn Sie zum Beispiel Wohngebiete in der Nähe von Industrie ansiedeln, klagen die Bewohner über Luftverschmutzung. Sind nicht genügend Verkehrswege vorhanden, gibt es alle naselang Staus, keine Parkanlagen oder Sportstadien schmälern die Lebensqualität. Wenn Sie eine "gesunde" Stadt errichten, wird diese blühen, wachsen und gedeihen; Fehler werden mit Abwanderung der Sims, Slumbildung und Zusammenbruch der Stadtstruktur bestraft.

Ihre Beliebtheit können Sie über Meinungsumfragen herauskriegen. Wenn 80 Prozent der Bevölkerung glauben, daß Sie Ihren Job schlecht machen, ist irgendwo der Wurm drin. Dann gibt es noch eine Punktewertung, an denen die Fähigkeiten als Stadt-Chef abgelesen werden können.

Zur Erschwerung des Ganzen können noch diverse Naturkatastrophen zuschlagen. Neben Erdbeben, Überschwemmungen, Flugzeugabstürzen droht Unheil in Form eines Godzilla-Monsters, das wolkenkratzerverspeisend durch die Straßen stapft.

Sim City kann übrigens komplett per Mausklick und Icons gesteuert werden. *mh*

◀ **Bunte Häuserpracht und glückliche Einwohner (Amiga)**

MICRO STATUS

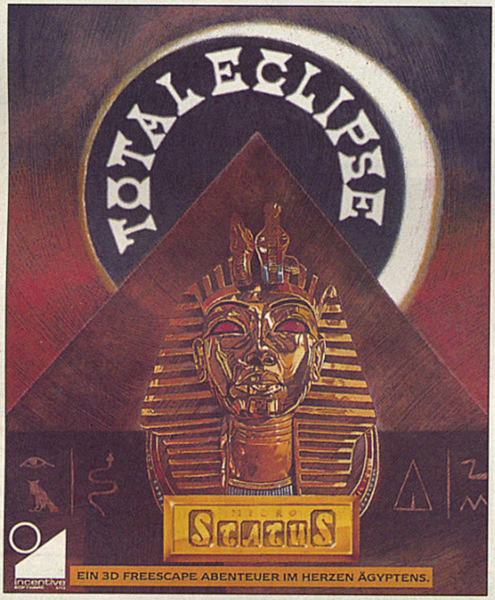
MICROSTATUS bringt Ihnen ein solides "freescape (TM) 3-D Adventure" von Incentive:

EIN 3D FREESCAPE ABENTEUER DER ZUKUNFT

Eine verbannte Rasse – die Ketars – haben die letzten 200 Jahre damit verbracht, Rache gegen die friedliebenden Evather zu planen. Ihr Ziel ist es, den Planeten Evath und dessen Bewohner zu zerstören. Zu diesem Zweck haben Sie eine gewaltige Laser-Waffe gebaut und zwar auf der dunklen Seite des Tricuspid, dem Mond der Evather.
Ihre Aufgabe ist es, Triscuspid und das dortige Tunnelsystem zu erkunden – mit dem Ziel, die Energie-Matrix außer Kraft zu setzen und damit Evath zu retten.
Zahlreiche Puzzles und außerdem Verteidigungsanlagen werden Ihre Fähigkeiten testen.

FEATURES:
▲ 3-D Grafiken
▲ Modernste "Freescape" – Technologie
▲ Superbe Spielqualität
▲ Anspruchsvoller Spielinhalt

Erhältlich ab sofort für die Formate Atari ST und Commodore Amiga.

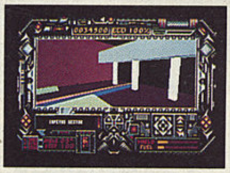


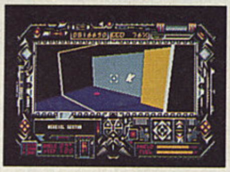
EIN 3D FREESCAPE ABENTEUER IM HERZEN ÄGYPTENS

Befreien Sie Ägypten von einem schrecklichen Fluch, der seit langer Zeit das Land bedroht. Es ist das Jahr 1930, und Sie sind gerade mit Ihrem Doppeldecker neben der Pyramide, die dem Sonnengott Re geweiht ist, gelandet. Die Sonne brennt, und Ihnen steht nur wenig Zeit zur Verfügung. Denn in nur zwei Stunden wird der Mond die Sonne verdunkeln und damit den alten Fluch, der über Ägypten liegt, aktivieren. Wenn es Ihnen nicht gelingt, den Schrein des Sonnengottes Re im Innern der Pyramide zu finden, so wird der Mond explodieren und die Erde mit Meteoriten beregnen – und alles Leben, wie wir es kennen, wird zerstört werden.

FEATURES:
▲ 3-D Grafiken
▲ Neueste "Freescape" – Technologie
▲ Hervorragende Spielqualität
▲ Komplexer Spielinhalt
▲ Östliche Musikuntermalung

Erhältlich für die Formate Atari ST und Commodore Amiga, in Kürze auch für IBM und Compatible.





Roonstraße 5 6503 Mainz-Kastel Tel: 06134/22235

© 1989 INCENTIVE SOFTWARE LTD.

Waterloo

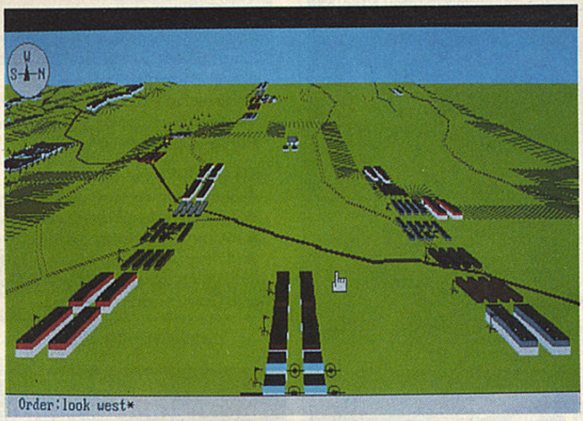
MS-DOS (Amiga, Atari ST)
79 Mark (Diskette) ★ PSS

Grafik: 69	Sound: 0	Schwierigkeit: schwer
POWER-Wertung: 74		
Rache für Napoleon: historische Schlacht auf den PC gebracht		

Am Morgen des 18. Juni 1815 stehen sich die Truppen Napoleons und Wellingtons gegenüber. Die Nacht war regnerisch und kühl. Um 11.30 Uhr eröffnet das II. Corps des Generals Reille eine Schlacht, die 47000 Menschen nicht überleben sollen.

"Waterloo" simuliert diese historische Schlacht für einen oder zwei Spieler. Neu an diesem Strategiespiel ist, daß Sie das Schlachtfeld von der Position des jeweiligen Heerführers (Napoleon oder Wellington) in schönster 3D-Grafik sehen. Auch die langen Wege, die Ihre Befehle gehen, sind berücksichtigt. Sie steuern nicht direkt die Einheiten, sondern geben Ihren Generälen Anweisungen, die diese an ihre Truppenkommandanten weiterleiten. Dabei spielen Entfernung und Moral der Kommandeure eine Rolle. Es kann vorkommen, daß ein Befehl erst nach einer Stunde den Truppenabschnitt erreicht oder verstümmelt ankommt. Besonders ungünstig ist es, wenn der Bote, der die Befehle übermittelt, gefangengenommen oder getötet wird. Wenn Sie keine Befehle geben, handeln Generäle und Kommandeure nach den historischen Gegebenheiten. Die Weisungen tippt man in Englisch ein (zum Beispiel "Reille move to Mon-Plaisir").

Die PC-Version unterstützt EGA- und CGA-Grafikkarten. Sie können das Spiel auch auf Festplatte installieren. *go*



Die Schlacht bei Watterloo: Über allen Hügeln ist Ruh', warte nur, bald ruhest auch Du (MS-DOS/EGA)

Die Strategiespiele werden immer realistischer. Was vor ein paar Jahren noch ein unattraktives Rumgeschiebe irgendwelcher Blöcke auf dem Bildschirm war, mündet jetzt in eine perspektivische Ansicht des Schlachtfeldes vom Feldherrenhügel. Der Bildschirmaufbau braucht allerdings seine Zeit. Auf einem XT ist es kaum mehr empfehlenswert, EGA-Grafiken zu benutzen. Die schnelleren CGA-Bilder sehen allerdings greulich aus.

Die Idee mit dem Eingabeparser für die Befehle ist toll. Es dauert eine Weile, bis man sich daran gewöhnt. Prächtig auch die Anleitung mit knapp über 100 Seiten, von denen ein Großteil der Schilderung der historischen Lage gewidmet ist.

Waterloo ist ein Strategiespiel für Fortgeschrittene. Es macht lange Spaß und ist grafisch gelungen. Strategiespiel-Anfänger sollten Waterloo vor dem Kauf erst einmal ausprobieren.

Steel Thunder

MS-DOS (C 64)
55 bis 79 Mark (Diskette) ★ Accolade

Grafik: 66	Sound: 27	Schwierigkeit: mittel
POWER-Wertung: 76		
Rostfrei und treffsicher: vier Panzer auf einer Diskette		

Wieder rasseln schwere Ketten: Die Panzersimulation "Steel Thunder" ist in direkte Konkurrenz zu "Abram's Battle Tank" getreten. Als Kommandeur eines amerikanischen Panzers befehligen Sie eine Mannschaft aus bis zu drei Mitgliedern. Vor jedem Einsatz können Sie aus vier Panzertypen wählen, darunter auch der M1A1 Abrams.

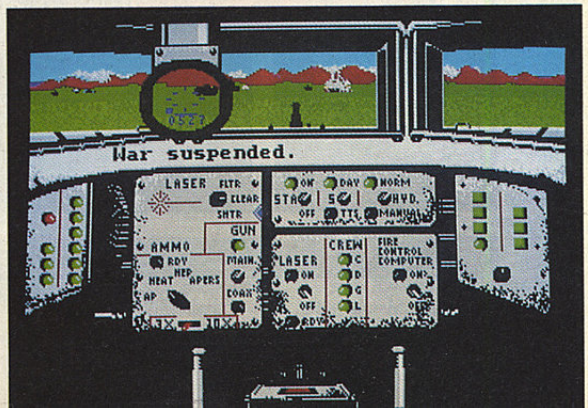
Bei jeder Mission gibt es ein Hauptziel, das Sie zerstören müssen. Um den Panzer vollständig zu kontrollieren, können Sie die Position des Fahrers und Kanoniers selber einnehmen. Ihre Besatzung können Sie vor jedem Einsatz selber wählen. Jedes Mannschaftsmitglied hat besondere Vorzüge. Wurde eine Mission erfolgreich abgeschlossen, werden Sie befördert und bekommen gefährlichere Aufträge.

Steel Thunder liegt eine ausführliche englische Anleitung bei. Positiv fielen die drei Tastaturschablonen für die verschiedenen PC-Tastaturen auf. Steel Thunder läuft auf PCs ab 384 KByte RAM und mit den Grafikkarten Hercules, CGA, EGA und MCGA/VGA. *go*

Steel Thunder ist eine feine Simulation mit Rollenspiel- und Strategieelementen. Toll ist, daß Sie Ihre Leute selbst aussuchen können. Wenn Sie nur Nieten an Bord haben, kann die Schlacht sehr schnell beendet sein. Die Steuerung des Panzers ist handlich und flott. Auch die Geländeunebenheiten wurden grafisch so gut umgesetzt, daß einem bei der Schaukelei fast schlecht werden könnte.

Erstaunlich ist immer wieder die Unbekümmertheit, mit denen amerikanische und britische Programmierer mit dem Thema Krieg umgehen: Sie können ohne weiteres mit dem Bordmaschinengewehr auf Infanterie-Einheiten schießen und sehen, wie ein Soldat nach dem anderen fällt. Solche wenig geschmackvollen Details ändern aber nichts daran, daß Steel Thunder technisch sehr gut gemacht ist und eine Menge Simulationsspaß fürs Geld bietet.

Als Panzerfahrer haben Sie nur wenig Aussicht (MS-DOS EGA) ▶



Millennium 2.2

Amiga (Atari ST)
79 Mark (Diskette) ★ Electric Dreams

Grafik: 69	Sound: 71	Schwierigkeit: sehr leicht
POWER-Wertung: 46		
Häusle baue auf fremden Welten und Zoff mit Mars-Mieslingen		

Im Jahr 2200 kollidiert ein 20 Millionen Tonnen schwerer Meteor mit der Erde. Sie sind Kommandant einer Mondbasis und können dem Inferno nur tatenlos zusehen: Die Erdkruste bricht auf, Ozeane verdampfen, die Atmosphäre verpufft. Der Planet Erde ist unbewohnbar. Ihre Aufgabe ist es, die Erde wieder bewohnbar zu machen. Das geht aber nur mit einem sogenannten "Terra-Former". Leider kommen auf dem erdnahen Mond nicht alle Bodenschätze vor, die Sie brauchen, um diese Wundermaschine zu bauen. Sie müssen also auf anderen Planeten und Monden unseres Sonnensystems Kolonien errichten, die nach den dringend benötigten Rohstoffen schürfen. Keine leichte Aufgabe, denn Ihre Station ist nur mit dem Nötigsten ausgerüstet. Sie haben einen kleinen Solargenerator, eine Schürfanlage, eine Fabrik, eine leere Verteidigungskuppel, eine winzige Überlebenskapsel und eine Startrampe für acht Raumschiffe.

Die Siedler auf der Mondbasis sind nicht die einzigen überlebenden Menschen. Eine zweite Kolonie auf dem Mars ist putzmunter, erklärt der Mondbasis den Krieg und greift immer wieder mal an. Sie dürfen dann in einer 3D-Actionsequenz den Invasoren mit Lasern einheizen. Das geht aber nur, wenn genug Kampfraumer und Lasersatelliten gebaut wurden.

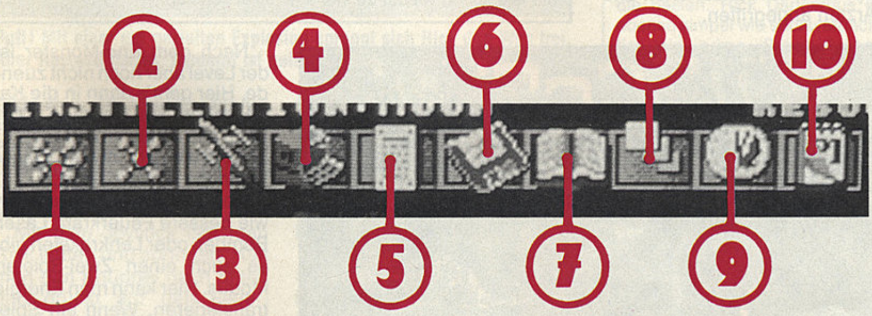
Auf dem Bildschirm geht es trotz aller hektischen Akivitäten recht beschaulich zu. Sie sehen immer die Station, auf der Sie sich gerade befinden mit den jeweiligen Kuppelbauten. Hier können Sie dann durch einfachen Mausklick auf die Kuppeln die jeweiligen Stationen aufrufen.

Damit man Millennium nicht in einem Rutsch durchspielen muß, können bis zu fünf Spielstände gespeichert und später wieder geladen werden. *mh*

Bei dem Handels-, Strategie- und Actionspiel "Millennium 2.2" gibt es viel Licht, aber auch viel Schatten. Die Grafik ist gut, die Soundeffekte stimmungsvoll und die Benutzerführung für diese Art von Programm beispielhaft. Es macht tierischen Spaß, Millennium zu spielen — allerdings nur einmal. Ziemlich enttäuscht war ich von der mangelnden Komplexität. Schon nach einem Tag intensiven Spielens hatte ich Millennium gelöst.

Eine Frechheit ist das sogenannte "Handbuch", das dem Spiel beiliegt. Dieses Heftchen läßt den Spieler über viele wichtigen Abläufe im unklaren.

Neue Heimat für Kolonisten: mehr Kuppeln — mehr glückliche Mondbürger (Amiga)



Millennium-Menüs

1. Sprung zur Mondbasis
2. Besichtigung der Kolonien
3. Liste mit allen Raumschiffen
4. Datenbank mit allen Planeten und Monden
5. Zusammenfassung der letzten Ereignisse
6. Laden und Speichern
7. Logbuch mit Erfolgsbilanz
8. Übersichtskarte des Sonnensystems
9. Eine Stunde überspringen
10. Einen Tag überspringen

Schluchz! Das hätte das optimale Weltraum-Strategiespiel werden können. Leider haben die Programmierer wichtige spielerische Details vernachlässigt. Was will man mit einem 80 Mark teuren Programm, das man an einem langen Abend durchspielt? Der Reiz, Millennium mehr als einmal zu lösen, ist gleich Null. Es gibt nur sehr wenige Elemente, die von Spiel zu Spiel verschieden sind. Unterschiedliche Schwierigkeitsgrade und ein Modus für mehrere Spieler gehen mir schmerzlich ab. Schade um das schöne Science-fiction-Feeling, doch die Langzeit-Motivation ist zu dünn.

Rainbow Warrior

C 64 (Amiga, Atari ST, CPC, MS-DOS, Spectrum)
39 Mark (Kassette), 59 bis 79 Mark (Diskette) ★ MicroStyle

Grafik: 45	Sound: 41	Schwierigkeit: mittel
POWER-Wertung: 43		
Sieben Spiele rund um die Umwelt-Organisation Greenpeace		

Aliens im Anflug und Rambos hinterm Rosenbusch — solche Themen werden in Computerspielen massenweise abgehandelt. "Rainbow Warrior" bietet mal eine ganz andere Handlung: Beim "Greenpeace"-Spiel müssen Sie die Umweltverschmutzung bekämpfen. Greenpeace ist eine Organisation, die weltweit durch spektakuläre Umweltschutz-Aktionen von sich Reden macht.

Rettet die Ozonschicht — weg mit den Spraydosen (C 64)

Prima Idee, Umweltschutz als Thema für ein Computerspiel herzunehmen. In der Anleitung wird zudem auf die verschiedenen Gefahren hingeweisen, durch die ein Natur-Kollaps droht. Für einen Lerneffekt ist auf jeden Fall gesorgt; spielerisch bleibt Rainbow Warriors leider im Mittelmaß kleben.

Jeder der sieben Levels ist ein Spiel für sich. Dank einem Übungsmodus darf man die Programmteile direkt anwählen. Die Mischung aus Geschicklichkeits-, Kletter- und Hüpfelementen wirkt recht angestaubt. Die Programmierer haben sich viel Mühe gegeben, die ungewöhnliche Thematik gut umzusetzen. Einige der sieben Spiele machen auch kurzfristig Spaß, werden aber relativ schnell langweilig.

Jeder der sieben Levels behandelt ein anderes Umweltproblem. Zunächst steuern Sie einen Delphin, der einem Greenpeace-Taucher den Weg zu vier Rohren weist. Böse Kraftwerk-Bosse lassen hier ihre Abwässer ins Meer plätschern. Danach müssen Sie drei Kräne auf einem Schiff erstürmen, das radioaktiven Abfall gleich kistenweise ins Meer schmeißt. Level 3 steht unter dem Motto "Rettet die Wale".

Anschließend steht die Besteigung von vier Fabrikschornsteinen auf dem Programm, um den Schriftzug "Stop Acid Rain" Buchstabe für Buchstabe zu errichten. Das Ozonloch über der Antarktis ist auch eine Reise wert; mit Schneebällen bewirft man hier FCKW-strotzende Spraydosen. Im sechsten Level färben Sie die Felle niedlicher Robbenbabys grün, um den Robbenjägern das Geschäft zu vermiesen. Zum Abschluß muß ein Greenpeace-Poster aufgebaut werden. *hl*

Phobia

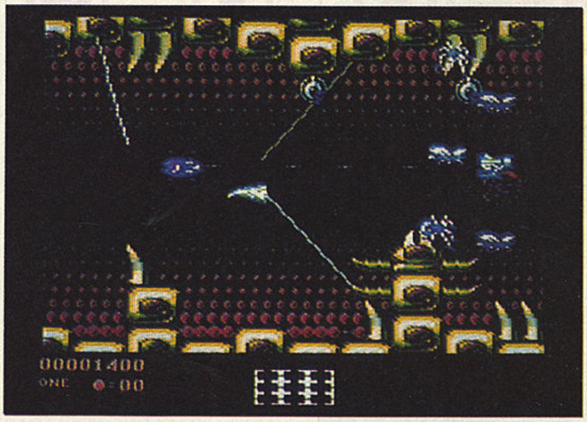
C 64 (Amiga, Atari ST)
35 Mark (Kassette), 49 bis 79 Mark (Diskette) ★ Image Works

Grafik: 76	Sound: 63	Schwierigkeit: sehr schwer
POWER-Wertung: 58		
Baller-Hatz durch ein gepflegtes Alptraum-Potpourri		

Haben Sie Angst vorm Zahnarzt, vor Spinnen oder Schlangen? Leiden Sie unter Platzangst, mögen Sie keine leeren Räume, oder Dunkelheit? Wenn Ihnen all diese Dinge schlaflose Nächte bereiten, sollten Sie um das Actionspiel "Phobia" einen weiten Bogen machen.

In Phobia müssen Sie sich durch 15 alptraumhafte Planeten durchschießen, um den galaktischen Herrscher aus den grausamen Fängen des fiesen Phobos zu befreien. Der Miesling Phobos hat jeden dieser 15 Planeten nach den Alpträumen und Ängsten der Menschen gestaltet. Das Ergebnis sind bizarre, furchterregende Levels voller skurriler Gegner. Im "Zahnarzt-Level" zum Beispiel wird Ihr Raumschiff von Spritzen, Verbandskästen und Ärzten angegriffen.

Die Macher von "Phobia" haben wirklich einen etwas eigenwilligen Geschmack. Die Grafiken sind sehr gut gezeichnet, der Sound ist passend und die Action ganz gewaltig. Leider ist bei Phobia fast schon wieder zu viel auf dem Bildschirm los. Streckenweise ist das Programm dermaßen schwer, daß ich den Programmierern nachts als Alptraum erscheinen möchte. Das Spiel wird ab dem dritten Level so hart, daß man den Joystick gefrustet aufessen möchte. Außerdem können viele Levels und ein paar neue Ideen nicht über das uralte Spielprinzip hinwegtäuschen. Wer sich an dem Alptraum-Szenario und dem extra hohen Schwierigkeitsgrad nicht stört, bekommt ein solides, durchschnittliches Ballerspiel geboten.



Nach dem End-Monster ist der Level aber noch nicht zuende. Hier geht's dann in die Katakomben des Planeten. Dort muß am Ende ein Riesen-Ei zerstört werden, um den Planeten in die Luft zu jagen.

Neben vielen Extrawaffen wie bessere Feuerkraft, Laser, Bomben oder Lenkraketen gibt es auch einen Zwei-Spieler-Modus. Hier kann man Energie transferieren. Wenn ein Spieler das Raumschiff des anderen beschießt, verschafft er ihm Energie für durchschlagendere Schüsse. *mh*

◄ **In diesem Level wird nicht gebohrt, sondern geballert (C 64)**

Rick Dangerous

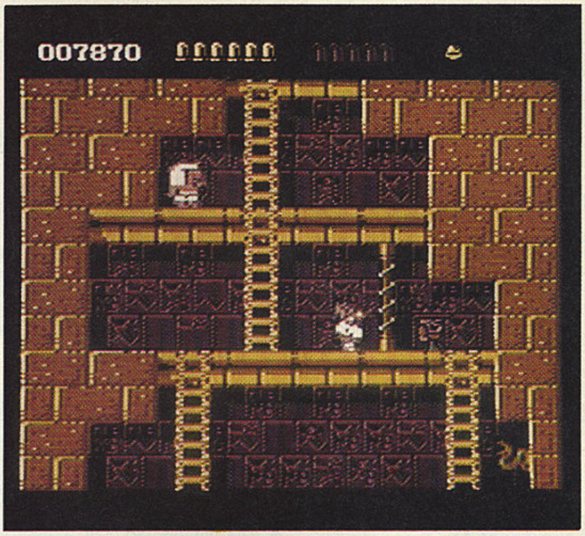
Amiga, Atari ST, C 64 (CPC, Spectrum)
35 Mark (Kassette), 39 bis 79 Mark (Diskette) ★ Firebird

Grafik: 68	Sound: 37	Schwierigkeit: mittel
POWER-Wertung: 70		
Ein abgespeckter Rick: Auf dem C 64 gibt's weniger Räume		

Die Wertungen für die C 64-Version

Grafik: 70	Sound: 65	Schwierigkeit: schwer
POWER-Wertung: 75		
Herrlich altmodisches Plattform-Kletter-Spiel mit Pfiff		

Die Wertungen für die Amiga- und ST-Versionen



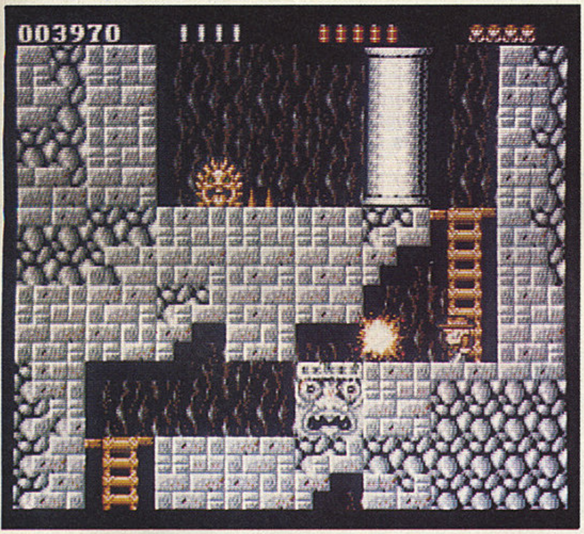
Ägyptische Ärgernisse hat der zweite Level zu bieten (C 64)

Egal, ob wildgewordene Mumien durch Pyramiden tollen, Amazonas-Häuptlinge das Kriegsbeil ausgraben oder Gefangene in unterirdischen Höhlen schmoren — wo es ein Abenteuer zu bestehen gibt, ist "Rick Dangerous" nicht weit. Der Held des neuen Plattformspiels von Firebird ist ein drolliger Bursche mit einem überdimensionierten Schlapphut. Ihr steuert Rick durch vier lange Levels.

Mit dem Joystick läßt man Rick laufen und springen. Hält man den Knüppel nach unten und drückt auf den Feuerknopf, legt unser Held eine Dynamitstange ab. Mit dem Dynamit sprengt Rick blockierte Ausgänge frei, einen Gegner in die Luft — oder beides gleichzeitig. Die Kombination Feuerknopf und Joystick nach oben bewirkt einen Schuß. Damit lassen sich tödliche Angreifer in Windeseile wegputzen. Kugeln und Dynamitstangen sind nur begrenzt vorrätig. Durch das Aufsammeln von Munitionskisten könnt Ihr den schwindenden Vorrat aufstocken. Bewegt man den Joystick nach links oder rechts und drückt Feuer, schlägt Rick mit einem Stöckchen zu. Mit ihm kann man versteckte Bonus-Punkt-Depots aufstöbern und Gegner betäuben.

Trotz des "jump and run"-Spielprinzips kommt es bei Rick Dangerous nicht ausschließlich auf gute Reflexe an. In einigen Räumen muß man auch Taktiken herausfinden, um zu entkommen. Ihr solltet Euch zum Beispiel etwas einfallen lassen, damit ein finsterer Krieger in eine Falle tappt. Und wie kommt Rick an der Stelle vorbei, an der ein Steinmaul permanent Speere spuckt? Insgesamt warten 74 verschiedene Gegner und Fallen-Typen in den vier Levels auf Rick Dangerous. Am Anfang ist der Schwierigkeitsgrad recht lau. Doch bald kommen Räume, in denen man sich mit zum Teil pixelgenauen Sprüngen an gefährlichen Stellen vorbeimogeln muß. Ein guter Joystick mit Mikroschaltern ist bei diesem Spiel sehr nützlich.

Das Spielprinzip ist bei den 8- und 16-Bit-Versionen identisch. Die Levels wurden bei Amiga und ST aber mit kniffligen Zusatzräumen angereichert. Auf 8-Bit-Computern hat das Spiel um die 80 Bilder; bei Amiga und Atari ST werden je zirka 130 Räume geboten. *hl*



Puff! Mit einer gut gezielten Explosion sprengt sich Rick den Weg frei. Aber Abstand halten, Dynamit ist gefährlich. (Amiga/ST)

Wer die Indiana-Jones-Filme mochte, wird den gefährlichen Rick lieben. Rick Dangerous ist ein hübsch aufgemachtes Kletter-, Hüpf- und Sammelspiel, das durch kleine Puzzles aufgepeppt wurde. Die Grafik ist niedlich gezeichnet; der Sound einfach, aber gut. Schade, daß die C 64-Version etwas mager ausgefallen ist. Denn gerade die schwierigeren Räume, die in dieser Fassung fehlen, machen viel Spaß. Die Minuspunkte von Rick Dangerous sind das Fehlen einer Continue-Funktion und daß man oft ein paar Räume zurückgesetzt wird, wenn man ein Leben verliert. Davon abgesehen hält einen die gefährliche Archäologen-Arbeit ganz schön am Bildschirm fest.

Die einfachsten Spiele sind oft die besten. Rick Dangerous ist ebenso simpel wie suchtverdächtig; ein prima Puzzle-Grübel-Actionspiel, das wie eine Kreuzung aus den Oldies "HERO" und "Montezuma's Revenge" wirkt. Die einzelnen Räume sind prima ausgetüftelt, die Steuerung ist präzise, der Schwierigkeitsgrad steigert sich maßvoll und es macht diebischen Spaß, die Fallen eines neuen Bildes auszutricksen und weiterzukommen.

Bei einigen Fallen hat man allerdings keine Zeit mehr, um auszuweichen. Diese tückischen Stellen müßt Ihr Euch merken und beim nächsten Versuch tunlichst meiden. Schönheitsfehler Nummer zwei ist die mickrige Masse an Missionen. Ein paar Levels mehr hätten's ruhig sein dürfen. Als alter Fan von guten Geschicklichkeits-Spielen habe ich an Rick Dangerous alles in allem mächtig viel Spaß. Empfehlenswert.

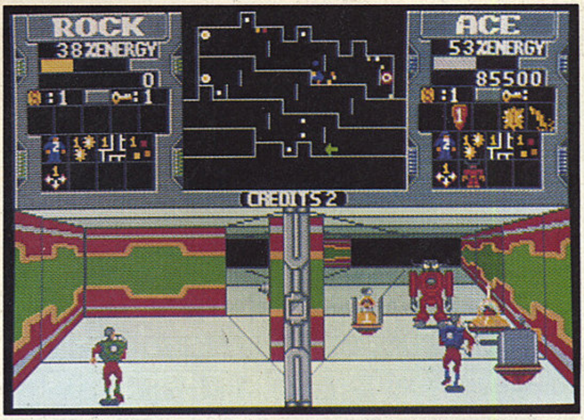
Xybots

Atari ST (Amiga, MS-DOS, C 64, CPC, Spectrum)
39 bis 59 Mark (Diskette), 29 Mark (Kassette) ★ Tengen

Grafik: 72	Sound: 58	Schwierigkeit: mittel
POWER-Wertung: 79		
Adaption des Atari-Automaten: Edel-Action in 3D		

Das böse Roboter-Imperium der "Xybots" breitet sich aus. Schon hat der mächtige Master-Xybot eine riesige unterirdische Stadt mit gräßlichen Kampfrobotern errichtet. Major Rock Hardy und Captain Ace Gunn sind abkommandiert, um dem Treiben ein Ende zu bereiten. Das unterirdische Terrain präsentiert sich als dreidimensional dargestelltes Labyrinth. Je tiefer die Stockwerke, um so komplexer das Labyrinth, und gefährlicher die Roboter.

Eine phantastische Automaten-Umsetzung, bedenkt man die teure Hardware des Spielautomaten. Außerdem war es bisher üblich, bei Umsetzungen keine allzu große Programmier-Sorgfalt walten zu lassen. Nicht so bei Xybots: Der 3D-Effekt ist fast genausogut wie auf dem Automaten gelungen. Sogar an die entfernten Geräusche von tief im Labyrinth rumorenden Robotern hat man gedacht. Gefechte mit den Xybots sind sehr gut zu führen. Leider ist die tolle Musik vom Automaten nicht übernommen worden, aber da hätte man dem ST wohl auch ein bißchen viel zugemutet. Alles in allem ein tolles Spiel.



Gleich knallts: Ace Gunn Auge in Auge mit einem Roboter (ST)

Xybots können zwei Personen gleichzeitig spielen: Jeder Spieler braucht dazu einen eigenen Bildschirm, auf dem der Ausschnitt des Labyrinth-Abschnittes dargestellt wird, in dem sich Hardy oder Gunn gerade befinden. Eine Energie-Anzeige gibt über den Gesundheitszustand der beiden Recken Auskunft. Sinkt sie durch gegnerische Treffer oder durch zu langes Herumlaufen auf Null, hat der Spieler eines seiner fünf Leben vertan.

Eine ständig gezeigte Draufsicht des Labyrinhts verrät in den niedrigen Levels alle Positionen der gegnerischen Roboter. Hier sind auch die Energie-Pillen und im Labyrinth herumliegende Münzen eingezeichnet. Von letzteren kann man sich am Schluß jedes Levels in einem Laden zusätzliche Waffen und Rüstungen kaufen. Hier bekommt man auch die für höhere Levels unentbehrlichen Kartenzeichner und Feind-Detektoren. Ohne diese stellt die Labyrinth-Draufsicht nur die Gänge dar, die vom Spieler schon durchlaufen wurden. *hf*

Thunderbirds

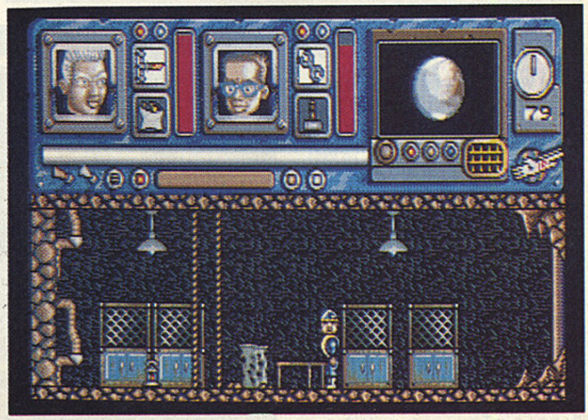
Atari ST (Amiga, C 64, CPC, Spectrum)
35 Mark (Kassette), 39 bis 75 Mark (Diskette) ★ Grandslam

Grafik: 74	Sound: 57	Schwierigkeit: schwer
POWER-Wertung: 61		
Attraktives Action-Adventure zur Oldie-Fernsehserie		

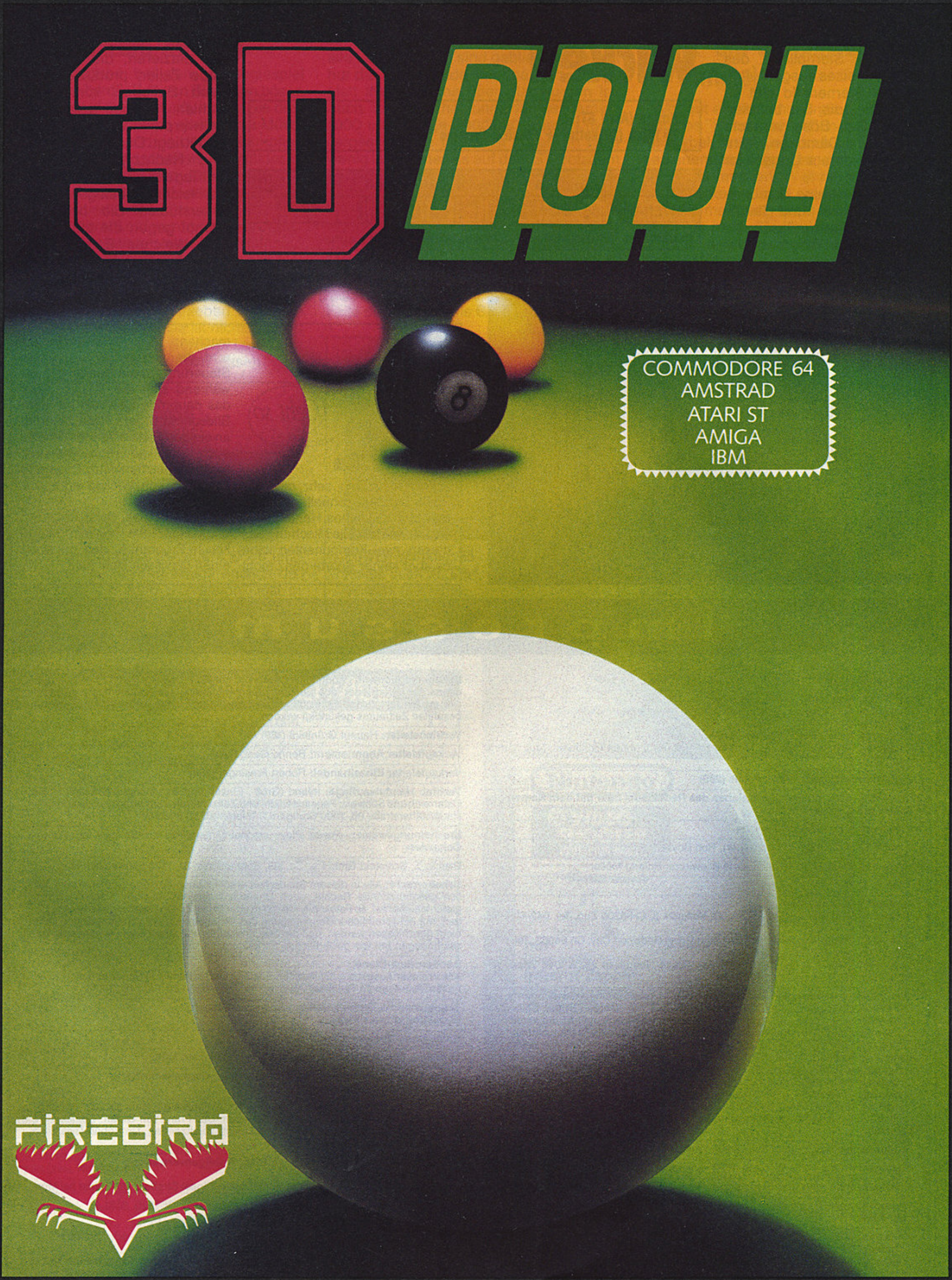
Weitab jeglicher Zivilisation lebt der Großindustrielle Jeff Tracey mit seinen Söhnen auf einer Insel. Was keiner weiß: Jeff Tracy ist das Oberhaupt der Welt größten privaten Verteidigungs-Organisation, den "Thunderbirds". Sie wurde gegründet, um in Not geratenen Menschen zu helfen und bösen Mächten den Garaus zu machen.

Jeweils zwei Mitglieder müssen im Team ein Abenteuer durchstehen, die Team-Zusammensetzung ist vorgegeben. Im ersten Fall müssen Sohn Allen und der Wissenschaftler Brains zwei Minenarbeiter aus einem eingestürzten Stollen befreien. Zugleich steigt Wasser im Stollen an, so daß die Zeit drängt. Im Stollen-System liegen verschiedene Gegenstände herum, die von den beiden aufgenommen und zur Lösung Ihrer Aufgabe eingesetzt werden müssen. Zum Beispiel braucht Brains einen Schraubenschlüssel, um eine Pumpe in Gang zu setzen, die den Wasserspiegel wieder senkt. Jede Figur kann zwei Gegenstände tragen. Dieses Action-Adventure-Prinzip bleibt im ganzen Spiel gleich. Lediglich Grafik und Szenario wechseln. Die höheren Stufen können erst dann gespielt werden, wenn Sie das Paßwort wissen, das Ihnen nach der Lösung des vorherigen Abenteuers verraten wird. *hf*

Oh je, noch ein Opfer für die Masche "Wir kaufen einen Filmnamen und programmieren dann auf die Schnelle ein Spiel". Im großen und ganzen beschränkt sich Thunderbirds aufs Herumlaufen in den Gängen sowie das Aufheben und Ausprobieren von Gegenständen. Dabei sind die Gegenstände nur an ganz bestimmten Orten zu gebrauchen und die muß man erst mal herausfinden, vor allem in der sehr knappen Zeit. Im ersten Level haben Sie kaum Zeit, Brains aus dem Gefahrenbereich des steigenden Wassers zu bringen. Schnell ist das Spiel aus und bei erneuten Versuchen muß man immer wieder den langwierigen Vorspann über sich ergehen lassen.



Wo ist nur der Hammer? Allan macht sich auf die Suche (ST)



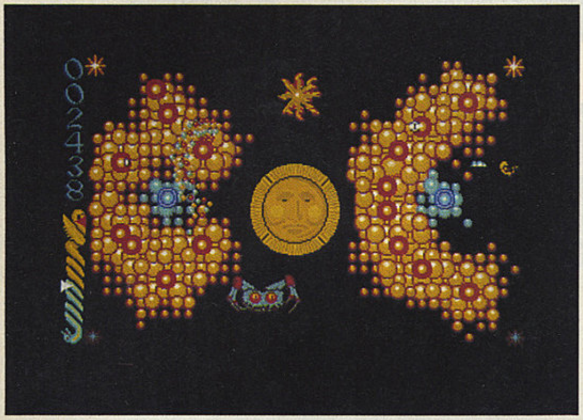
Roonstraße 5 6503 Mainz-Kastel Tel: 06134/22235

Wicked

Amiga (Atari ST)		
79 Mark (Diskette) ★ Electric Dreams		
Grafik: 61	**Sound: 63**	**Schwierigkeit: mittel**
POWER-Wertung: 63		
Taktisches Actionspiel um wild wuchernde Killer-Keime		

Das Böse hat sich über die zwölf Sternbilder des Tierkreises ausgebreitet. In jedem Sternenbild gibt es drei Sterne, die Sie befreien müssen. Das Böse versucht Sie dabei mit Dämonen, Spinnen und anderem Ungeziefer zu behindern.

"Wicked" ist eine Kombination aus Action- und Taktikspiel. Zum einen müssen Sie Ihren Zellen den Weg freischießen, zum anderen Generatoren plazieren, die wiederum neue Zellen produzieren. Je nach Belieben können Sie wählen, ob der spielerische Schwerpunkt auf Action oder Taktik liegt. Das Spiel ist in Tag- und Nachtzyklen eingeteilt. Bei Tage können Sie Ihre Gegner leichter besiegen. Extras unterstützen Sie bei Ihrem Kampf gegen die blauen Keime. Welches Extra kommt, zeigt Ihnen vorher eine Tarot-Karte. Doch Vorsicht, nicht alle Extras helfen Ihnen. *go*



◀ **Zeigen Sie's den bösen, blauen Blasen (Amiga)**

Wicked ist ein sehr rasantes Spiel, bei dem schnelle Reaktionen und taktisches Handeln gefordert werden. Die Mischung aus diesen zwei Komponenten kann es aber keiner Sparte ganz recht machen: Den Action-Freunden wird die schwierige, ungenaue Steuerung auf die Nerven gehen, während sich die Taktiker über das dauernde Gewusel auf dem Bildschirm ärgern. Das Spiel ist an einigen Stellen zu wirr. Schade auch, daß die Highscore-Liste nicht gespeichert wird. Das hätte den Reiz von Wicked erheblich gesteigert.

So bleibt das Spiel trotz der originellen Idee nur ein Mittelklasse-Programm, das dennoch einen gewissen Reiz hat.

Impressum

Herausgeber: Carl-Franz von Quadt, Otmar Weber

Chefredakteur: Hans-Günther Beer (be)
Stellv. Chefredakteur: Heinrich Lenhardt (hl) — verantwortlich für den redaktionellen Teil
Chef vom Dienst: Petra Wängler (wg)
Redaktion: Anatol Locker (al), Michael Hengst (mh), Martin Goldmann (go), Henrik Fisch (hf)

Redaktionsassistenz: Ulrike Peters (289)

Alle Artikel sind mit dem Kurzzeichen des Redakteurs oder mit dem Namen des Autors gekennzeichnet.

Art-director: Friedemann Porscha

Layout: Erich Schulze (Cheflayouter), Rolf Boyke (bo)

Fotografie: Sabine Tennstaedt, Ilona Wiewiorra, Roland Müller

Titel: S. S. I.

Auslandsrepräsentation:
Schweiz: Markt & Technik Vertriebs AG, Kollerstr. 3, CH-6300 Zug, Tel. 042-41 56 56, Telex: 862329 mut ch
USA: M & T Publishing, Inc: 501 Galveston Drive, Redwood City, CA 94063; Tel. (415) 366-3600, Telex 752-351
Österreich: Markt & Technik Ges. mbH., Große Neugasse 28, A-1040 Wien, Tel. 0222/5871393, Telex 047-132532

Manuskripteinsendungen: Manuskripte und Programmlistings werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen frei sein von Rechten Dritter. Sollten sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten worden sein, muß dies angegeben werden. Mit der Einsendung von Manuskripten und Listings gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in von der Markt&Technik Verlags AG herausgegebenen Publikationen und zur Vervielfältigung der Programmlistings auf Datenträger. Mit der Einsendung von Bauanleitungen gibt der Einsender die Zustimmung zum Abdruck in von Markt & Technik Verlag AG verlegten Publikationen und dazu, daß Markt & Technik Verlag Geräte und Bauteile nach der Bauanleitung herstellen läßt und vertreibt oder durch Dritte vertreiben läßt. Honorare nach Vereinbarung. Für unverlangt eingesandte Manuskripte und Listings wird keine Haftung übernommen.

Produktionsleitung: Klaus Buck (180), Wolfgang Meyer stellvertr. (887)

Anzeigenleitung: Hans W. Cada (894) — verantwortlich für Anzeigen

Anzeigenverwaltung und Disposition: Patricia Schiede (172), Monika Burseg (147)

Anzeigenpreise: Es gilt die Anzeigenpreisliste von Happy-Computer Nr. 6 vom 1. Januar 1989.

Anzeigen-Auslandsvertretungen:
England: F. A. Smyth & Associates Limited 23a, Aylmer Parade, London, N2 OPQ, Telefon: 0044/1/3405058, Telefax: 0044/1/3419602
Taiwan: Third Wave Publishing Corp. 1 — 4 Fl. 977 Min Shen E. Road, Taipei 10581, Taiwan, R.O.C., Telefon: 00886/2/7630052, Telefax: 00886/2/7658767, Telex: 078529335

Bezugsmöglichkeit: Abonnement-Service: Telefon 089/4613-368. Bestellungen nimmt der Verlag oder jede Buchhandlung entgegen. Das Abonnement verlängert sich um ein Jahr zu den dann gültigen Bedingungen. Es kann jederzeit zum Ende des bezahlten Zeitraums gekündigt werden.

Vertriebsleiter: Helmut Grünfeldt (189)

Verkaufsleiter Abonnement: Benno Gaab (740)

Verkaufsleiter Einzelhandel: Robert Riesinger (364)

Vertrieb Handelsauflage: Inland (Groß-, Einzel- und Bahnhofsbuchhandel) sowie Österreich und Schweiz: Pegasus Buch- und Zeitschriften-Vertriebsgesellschaft mbH, Hauptstätterstraße 96, 7000 Stuttgart 1, Telefon (0711) 6483-0

Erscheinungsweise: »Power Play« erscheint monatlich als Beilage zu »Happy-Computer«

Druck: E. Schwend GmbH + Co. KG, Schmollerstr. 31, 7170 Schwäbisch Hall.

Urheberrecht: Alle in diesem Sonderheft erschienenen Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzungen, vorbehalten. Reproduktionen gleich welcher Art, ob Fotokopie, Mikrofilm oder Erfassung in Datenverarbeitungsanlagen, nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlages. Aus der Veröffentlichung kann nicht geschlossen werden, daß die beschriebenen Lösungen oder verwendeten Bezeichnungen frei von gewerblichen Schutzrechten sind.

Sonderdruck-Dienst:
Alle in dieser Ausgabe erschienenen Beiträge sind in Form von Sonderdrucken zu erhalten. Anfragen an Reinhard Jarczok, Tel. 089/4613-185, Fax: 4613-776

©1989 Markt & Technik Verlag Aktiengesellschaft, Redaktion »Power Play«.

Redaktions-Direktor: Michael M. Pauly

Vorstand: Otmar Weber (Vors.), Bernd Balzer, Richard Kerler

Leitung Unternehmensbereich Populäre Computerzeitschriften:
Eduard Heilmayr, Werner Pest

Mitteilung gem. Bayerischem Pressegesetz: Aktionäre, die mehr als 25% des Kapitals halten: Otmar Weber, Ingenieur, München; Carl-Franz von Quadt, Betriebswirt, München; **Aufsichtsrat:** Carl-Franz von Quadt (Vorsitzender), Dr. Robert Dissmann (stellv. Vorsitzender), Eduard Heilmayr

Anschrift für Verlag, Redaktion, Vertrieb, Anzeigenverwaltung und alle Verantwortlichen:
Markt & Technik Verlag Aktiengesellschaft, Hans-Pinsel-Straße 2, 8013 Haar bei München, Telefon 089/4613-0, Telex 522052

Telefon-Durchwahl im Verlag:

Wählen Sie direkt: Per Durchwahl erreichen Sie alle Abteilungen. Sie wählen 089-4613 und dann die Nummer, die in Klammern hinter dem jeweiligen Namen angegeben ist. Die Redakteure sind montags zwischen 15 und 17 Uhr unter der Durchwahl -289 zu erreichen.

Sorcerer Lord (Amiga)

Ihre Aufgabe bei dem Strategiespiel "Sorcerer Lord": Bringen Sie einen bösen Schattenlord zur Vernunft, indem Sie dessen Truppen ordentlich eins auf die Mütze geben. Die Gegend, in der Sie kämpfen, hat Hügel, Eislandschaften und Wälder. In jeder dieser Regionen fühlen sich bestimmte Rassen, aus denen sich Ihre Armee rekrutiert, wohl.

Bei Sorcerer Lord wurde einiges vergessen: Auf Maussteuerung, eine vernünftige Übersichtskarte und ein scrollendes Gelände muß verzichtet werden. Das Spielprinzip entspricht dem altbackener Strategiespiele: Truppen verschieben und wichtige Punkte besetzen. Da ist nichts Neues dabei, da fehlt der Pep. Sorcerer Lord kann man getrost im Regal liegen lassen. *go*

POWER-Wertung: 36
Amiga (Atari ST, MS-DOS)
85 Mark (Diskette) ★ PSS

POWER PLAY BESONDERS EMPFEHLENSWERT

Gunship (Amiga)

Lang genug hat's gedauert, doch jetzt ist "Gunship" für den Amiga endlich da. Gegenüber der Atari ST-Version (Test in *POWER PLAY* 4/88) hat sich an der komplexen Hubschraubersimulation nicht besonders viel geändert. Alle Missionen und alle Landschaften sind geblieben. Neu ist nur das beiliegende Handbuch, das komplett ins Deutsche übersetzt worden ist. Auch Tastaturschablonen für den Amiga 1000 und Amiga 500/2000 wurden nicht vergessen. Die Grafik ist leider ein klein wenig langsamer als auf dem ST, trotzdem wird das hervorragende Fluggefühl dadurch nicht geschmälert. Der Sound, der bei der Atari-Version doch noch recht schlapp war, ist für die Amiga-Fassung gehörig aufgepeppt worden. Hier hört sich Motorbrummen wenigstens nach Hubschrauber an und nicht nach einem verkappten Rasenmäher. Gunship ist auf alle Fälle ein Muß für alle Simulationsfans. *mh*

POWER-Wertung: 85
Amiga (Atari ST, C 64, CPC, MS-DOS)
49 Mark (Kassette),
69 bis 89 Mark (Diskette) ★ Microprose

Shoot 'em up Construction Kit (Amiga)

Vor gut einem Jahr sorgte die C 64-Version des "Shoot 'em up Construction Kits" für Wirbel. Noch nie gab es ein so leicht zu bedienendes Programm, um Actionspiele selber zu machen — ohne jegliche Programmierkenntnisse, versteht sich. Die Amiga-Umsetzung bietet leicht verbesserte Grafik (mehr Farben) und prima Digi-Sounds, aber ansonsten keine nennenswerten Unterschiede gegenüber dem Vorbild. Auf dem Amiga ist das Construction Kit trotzdem einmalig. Damit man gleich loslegen kann, sind drei fertige Demo-Spiele als netter Bonus auf die Programm-Diskette gepackt worden. *hl*

POWER-Wertung: 82
Amiga (Atari ST, C 64)
49 Mark (Kassette),
69 bis 99 Mark (Diskette) ★ Outlaw

Savage (ST)

Drei Actionspiele in einem vereint "Savage": Zunächst rennt der wilde Titelheld axtwerfend durch ein Schloß, braust dann in einer 3D-Rennsequenz übers freie Feld und schickt zuguterletzt einen Adler ins Schloß zurück. Auf dem CPC erntete die-

★ NEU **WIAL-VERSAND-SERVICE** ★ NEU

		C 64 KASS	C 64 DISK
AMERICAN ICEHOCKEY	DT.	25,90	36,90
BATTLETECH		---	48,50
CRAZY CARS 2		*27,50	37,50
DEMONS WINTER		---	45,90
FORGOTTEN WORLDS	DT.	25,90	35,90
GRAND MONST. SLAM	DT.	---	38,90
GRAND PRIX CIRCUIT	DT.	---	38,50
GUNSHIP			47,50
HARD 'N'HEAVY	DT.	28,90	38,90
H.A.T.E.	DT.	27,50	37,50
HILLSFAR		---	47,50
HOSTAGES	DT.	---	37,90
KICK OFF	DT.	*A.A.	37,90
MAYDAY SQUADD		25,90	36,90
MICROPROSE SOCCER		37,00	47,00
OIL IMPERIUM		*27,90	36,90
RED HEAT	DT.	*A.A.	A.A.
ROCK STAR		26,90	36,90
RUNNING MAN	DT.	*---	36,90
SPHERICAL		*27,90	37,90
STARTRECK	DT.	27,50	37,50
TESTDRIVE 2	DT.	---	47,90
T.D. 2 SCENERY DISK JE		---	33,50
ULTIMA TRILOGY		---	57,00
			I B M
688 ATTACK SUBMARINE EGA			73,90
ARCHIPELAGOS EGA	DT.		*72,90
CARRIER COMMAND	DT.		*68,90
CIRCUS ATTRACTIONS			*52,90
DEMONS WINTER			57,90
F 16 FALCON AT	DT.		95,00
GRAND PRIX CIRCUIT	DT.		59,00
HILLSFAR AD&D			59,90
JETFIGHTER			*72,90
KING ARTHUR			*64,90
OIL IMPERIUM	DT.		* A.A.
PERSONAL NIGHTMARE			*88,90

POPULOUS	DT.	*	A.A.
SAVAGE		*	52,90
SPACE QUEST 3		*	59,90
VETTE	DT.	*	A.A.
		CPC KASS	CPC DISK
BARBARIAN 2	DT.	25,00	---
CHUCK YAEG. A. FL.	DT.	---	37,90
CRAZY CARS 2	DT.	24,90	34,90
FORGOTTEN WORLDS	DT.	25,90	35,90
H.A.T.E.	DT.	27,50	37,50
MICROPROSE SOCCER	DT.	---	47,00
TIMES OF LORE		27,50	37,50
		ATARI	AMIGA
ARCHIPELAGOS	DT.	*61,90	61,90
BATTLEHAWK 1942		48,90	51,90
BIO CHALLENGE	DT.	58,90	58,90
DRACHEN VON LAAS	DT.	*---	63,00
F 16 FALCON	DT.	67,00	72,00
SCENERY D./MISSION D.		49,90	49,90
FORGOTTEN WORLDS	DT.	47,90	47,90
GRAND PRIX CIRCUIT	DT.	58,90	58,90
GUNSHIP	DT.	---	59,90
HARD 'N'HEAVY	DT.	*44,90	44,90
KICK OFF	DT.	*49,90	49,90
KINGS QUEST 4		69,00	---
LEONARDO	DT.	*A.A.	48,90
LORD OF THE RIS. SUN	DT.	*---	72,90
MICROPROSE SOCCER	DT.	58,90	58,90
OIL IMPERIUM		*48,90	48,90
PERSONAL NIGHTMAR.	DT.	A.A.	58,90
POPULOUS	DT.	58,90	58,90
POLICE QUEST 2		49,90	A.A.
R.V.F. 750 HONDA	DT.	58,90	58,90
ROBOCOP	DT.	*48,90	61,90
SIM CITY	DT.	A.A.	72,90
WATERLOO		*66,90	66,90
WAYNE GRETZKY HOC.	DT.	---	61,90

* = BEI DRUCKLEGUNG NOCH NICHT LIEFERBAR

Liste gegen frankierten Rückumschlag!

Montag bis Freitag 14.00-19.00
Schriftliche Bestellungen an: **WIAL-Versand-Service**
A. Albert + Partner, Sperberweg 26, 8038 Gröbenzell
Telefon 08142/8273

VERSANDKOSTEN: Nachnahme plus 7,00 DM, Vorkasse plus 5,50 DM.
Ausland: Euroscheck plus 10,00 DM.

The Genius in Games FLASH POINT

Flashpoint Elektronik u. Spiele Vertriebs GmbH
Im Giefenacker 4
5400 Koblenz
Telefon 0 26 06 / 331

IMPORTE ● NEUHEITEN

KATALOG ANFORDERN

Nintendo®

VIDEO SHOOTER INSTRUCTION MANUAL

nur 79,94
(ohne Kabel, Infrarot)
Infrarot Zapper/ Wild Gunman 119,94

NEC

PC-Engine RGB/PAL inkl. Spiel 544,94
Joystick XE-1 Pro 184,94
Tiger Heli 114,94

SEGA®

SEGA-MEGA-Drive RGB, incl. Spiel **534,94**
Super Thunder Blade 129,94
SEGA Mastersystem incl. Spiel **239,94**
Golvellius 87,94

Nintendo®

Nintendokonsole u. Fitness-Center incl. Spiel aus Rücknahme **279,94**
Joystick Adventage / Top Gun 167,94

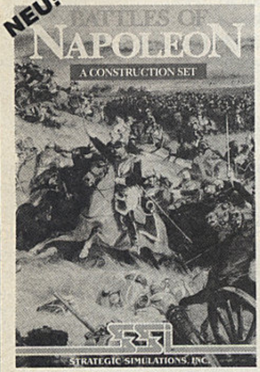
Laufend Neuzugänge — Computer-Software
© Trademark of Nintendo Co., Ltd © Trademark of Sega Enterprises Ltd

Herstellungsbedingte Lieferengpässe möglich; Versand per Nachnahme o. Vorkasse zzgl. 8,- DM Versandkosten

NEU!

Taktische Gefechtssimulation, 3600 Felder großes Spielfeld mit topografischem Gelände, 250 Waffensysteme aus WKII, 1-2 Spieler, Spieldauer 30 Std., Ostfront, Westfront und Afrika.
Deutsches Handbuch
C 64 DM 99,–

NEU!



Taktische Gefechtssimulation 1805-1830 Topografische Geländedarstellung, 4 Scenarios WATERLOO, AUERSTADT, BORDINO und QUATRE BAS. Scenariogenerator mit Karteneditor. Alle Parameter veränderbar. 260 vordefinierte Einheitentypen. 1-2 Spieler. Spieldauer ca. 10 Stunden.
DEUTSCHES HANDBUCH
C-64-Diskette DM 99,-
Ab Lager lieferbar

Für 1-3 Spieler, Szenario-Generator
Deutsches Handbuch
für Amiga, Atari ST und IBM
6000 Spielfelder
DM 99,-
Alle Spiele ab Lager lieferbar.
Farbkatalog gegen 1,- DM in Briefmarken!

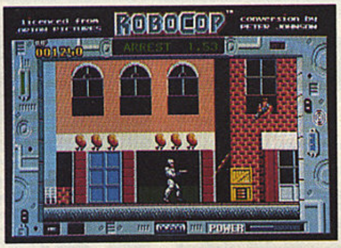
THOMAS MÜLLER COMPUTER—SERVICE
Postfach 2526, 7600 Offenburg
Telefon 0781/76921

ser Action-Eintopf diverse "Aahs!" und "Oohs!" wegen der imposanten Grafik, das Spielprinzip ist eher schlicht. Auf dem Atari ST kann Savage weniger beeindrucken: Außer der höheren Auflösung gibt's kaum grafische Verbesserungen. Eine Umsetzung ohne große Unterschiede — bis auf den Preis: für die ST-Version muß man etwa 20 Mark mehr auf den Tisch legen. *hl*

POWER-Wertung: 58
Atari ST (Amiga, C 64, CPC, MS-DOS)
35 Mark (Kassette),
39 bis 79 Mark (Diskette) ★ Firebird

Robocop (ST)

Polizist Murphy alias "Robocop" hat den Sprung von der Kino-Leinwand auf eine handliche 3½-Zoll-Diskette geschafft. Auf dem ST macht das Spiel zum Robocop-Film eine gute Figur: Saubere Grafik, präzise Steuerung und eine stimmungsvolle Anfangssequenz mit digitialisierter Sprache sorgen für einen tollen Eindruck. Die ST-Version ist allerdings eine Spur zu leicht. Die sechs Levels und sechs Bonusrunden hatte ich an einem Abend durchgespielt. Gute Actionspieler werden deshalb nicht viel an dem Programm haben; allen anderen kann diese Umsetzung empfohlen werden. *hl*



POWER-Wertung: 72
Atari ST (Amiga, C 64, CPC, MS-DOS)
35 Mark (Kassette),
39 bis 79 Mark (Diskette) ★ Ocean

Waterloo (ST)

Grafisch und spielerisch identisch mit der PC-Version ist "Waterloo" für den Atari ST. Der Aufbau der Grafiken geht recht flott voran — etwa so schnell, wie auf einem AT. *go*

POWER-Wertung: 74
Atari ST (Amiga, MS-DOS)
79 Mark (Diskette) ★ PSS

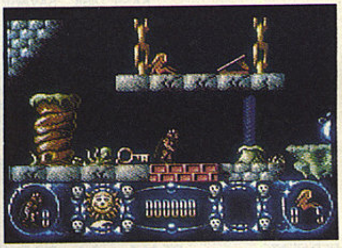
BattleTech (C 64)

Die übergroßen Kampfroboter Battle Mechs haben sich über den PC und Amiga nun auch zum C 64 vorgekämpft (Test der MS-DOS- Version in *POWER PLAY* 5/89). Auf dem C 64 macht das mittelprächtige Rollenspieldebüt der Firma Infocom gar keine so schlechte Figur. Die Grafik ist gar nicht schlecht und der Sound angemessen. Am Spielprinzip wurde nichts geändert. Es bleibt beim durchschnittlichen und langatmigen Rollenspielvergnügen. Nur absoluten Infocom-Fans zu empfehlen. *mh*

POWER-Wertung: 59
C 64 (Amiga, MS-DOS)
69 bis 89 Mark (Diskette) ★ Infocom

Stormlord (C 64)

Hüpfen, schießen, Gegenstände tauschen: "Stormlord" ist ein schön altmodisches Plattformspiel. Die in der letzten Ausgabe vorgestellte CPC-Version litt unter vielen unfairen Stellen: Wenn ein Dutzend Killer-Regenwürmer gleichzeitig angreifen, pustet es den besten Spieler weg. Auf dem C 64 schaut's da anders aus. Hier ist Stormlord wesentlich besser. Die Grafik ist zudem knallbunt und die Titelmusik gehört zum besten, was je auf dem C 64 zu hören war. Eine empfehlenswerte Umsetzung, sofern man Such- und Sammelspiele mag. *hl*



POWER-Wertung: 64
C 64 (Amiga, Atari ST, C 64, Spectrum)
35 Mark (Kassette),
39 bis 69 Mark (Diskette) ★ Hewson

Heros of the Lance (C 64)

Nun gibt's die Helden der Lanze auch auf dem C 64. Leider sind aus den wohlgestalteten 16-Bit-Heroen mickrige, klumpige und häßliche Figürchen geworden. Nur der Hintergrund sieht ganz passabel aus. Am Spielprinzip hat sich gar nichts geändert: Es bleibt beim Steuern von acht Charakteren durch den einen Tempel voller Monster. Ärgerlicherweise ist die Steuerung ziemlich mies ausgefallen und die Sprites bewegen sich derart langsam, daß der Spieler von leichten Schlafanfällen geschüttelt wird. Durch die verkorkste Steuerung wird das Programm streckenweise extrem schwer. Finger Weg von dieser Um-

setzung. Wer unbedingt für den C 64 ein AD&D-Spiel haben möchte, sollte sich lieber "Pool of Radiance" zulegen. *mh*

POWER-Wertung: 30
C64 (Amiga, Atari ST, MS DOS)
59 bis 79 Mark (Diskette) ★ SSI

The Duel — Test Drive II (C 64)

Den zweiten Teil von "Test Drive" gibt es jetzt auch für den C 64. Allerdings muß der Spieler einige Abstriche gegenüber den PC- und Amiga-Versionen hinnehmen. Grafik und Sound sind recht mager, die Steuerung ist schwammig und unpräzise. Dazu kommt, daß auf der Straße wesentlich weniger los ist als bei den 16-Bit-Versionen. Die Ladezeiten der einzelnen Kurse bewegen sich gerade noch im Rahmen des Erträglichen. Alles in allem ist "Test Drive II" für den C 64 eine enttäuschende Umsetzung. *go*

POWER-Wertung: 53
C 64 (Amiga, MS-DOS)
55 bis 79 Mark (Diskette) ★ Accolade

Savage (MS-DOS)

Der wilde Krieger "Savage" ist diesen Monat auf 16-Bit-Computern gut vertreten. Auch auf MS-DOS-PCs schwingt er jetzt freudig erregt das Hackebeilchen und kämpft sich durch drei Levels. Die Grafik der getesteten CGA-Version (eine spezielle EGA-Version soll in Kürze erscheinen) ist auch auf relativ lahmen PCs schön schnell. AT-Besitzer können die Spielgeschwindigkeit per Tastendruck auch verlangsamen. Die Grafik nutzt die bescheidenen CGA-Möglichkeiten tapfer aus; die Musik ist für PC-Verhältnisse prima. Wie bei der ST-Version stört hier allerdings das schlichte Spielprinzip. *hl*

POWER-Wertung: 52
MS-DOS (Amiga, Atari ST, C 64, CPC)
35 Mark (Kassette),
39 bis 79 Mark (Diskette) ★ Firebird

Hillsfar (MS-DOS)

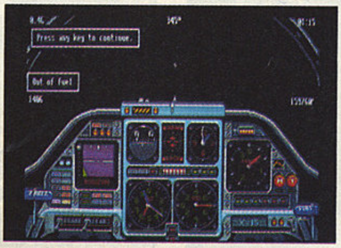
Das AD&D-Rollenspiel "Hillsfar" unterscheidet sich auf PCs spielerisch nicht von der C 64-Fassung (Test in *POWER PLAY* 6/89). Durch die kniffligen Action-Einlagen, das große Spielfeld und die vielfältigen Aufgaben ist lange Spielfreude garantiert. Die EGA-Grafik sieht auf dem PC um einiges besser aus als die C 64-Grafiken, dafür gibt's auch bei der Gesamtwertung zwei Punkte mehr. Selbst im CGA-Modus bringt Hillsfar die Atmoshpäre gut rüber. Am schönsten spielt sich das Programm allerdings unter EGA. Hillsfar läuft auf allen PCs mit mindestens 386 KByte RAM und unterstützt CGA-, EGA- und VGA-Grafikkarten. *mh*

POWER-Wertung: 82
MS-DOS (Amiga, Atari ST, C 64)
69 bis 89 Mark (Diskette) ★ SSI

Chuck Yeager's AFT 2.0 (MS-DOS)

Verbesserte Grafik, mehr Flugzeuge und zusätzliche Flugsituationen hat die neue 2.0-Version von "Chuck Yeager's Advanced Flight Trainer" zu bieten. Insgesamt gibt es 18 Flugzeuge, inklusive einem Space Shuttle, die Sie auf Herz und Nieren testen dürfen. Selbst in der Nacht kann jetzt geflogen werden. Für Kunstflugfans stehen die beiden Staffeln "Blue Angels" und "Thunderbirds" bereit. Diese berühmten Formationen können Sie auf Ihren Flügen begleiten. Ein Flugrecorder sorgt für eine genaue Fehleranalyse. In der Packung finden Sie neben der Anleitung eine Musik-Kassette mit der brummigen Stimme Chuck Yeagers, der Ihnen erste Flugstunden gibt — auf Englisch, natürlich.

Um AFT II zu spielen, brauchen Sie einen PC mit mindestens 512 KByte RAM, eine Hercules-, CGA-, EGA- oder VGA-Karte und MS-DOS 2.0 oder höher. Für Besitzer von flotten ATs mit EGA-Karte lohnt es sich, auf die neue Version des Advanced Flight Trainer umzusteigen. *go*



POWER-Wertung: 83
MS-DOS
99 Mark (Diskette) ★ Electronic Arts

easy

Telefon 0214-93781
FAX 0214-95804
Filiale Düsseldorf:
0211-7 33 66 60
EASY Software Vertrieb
Postfach 250 166
5090 Leverkusen 1

Spiele

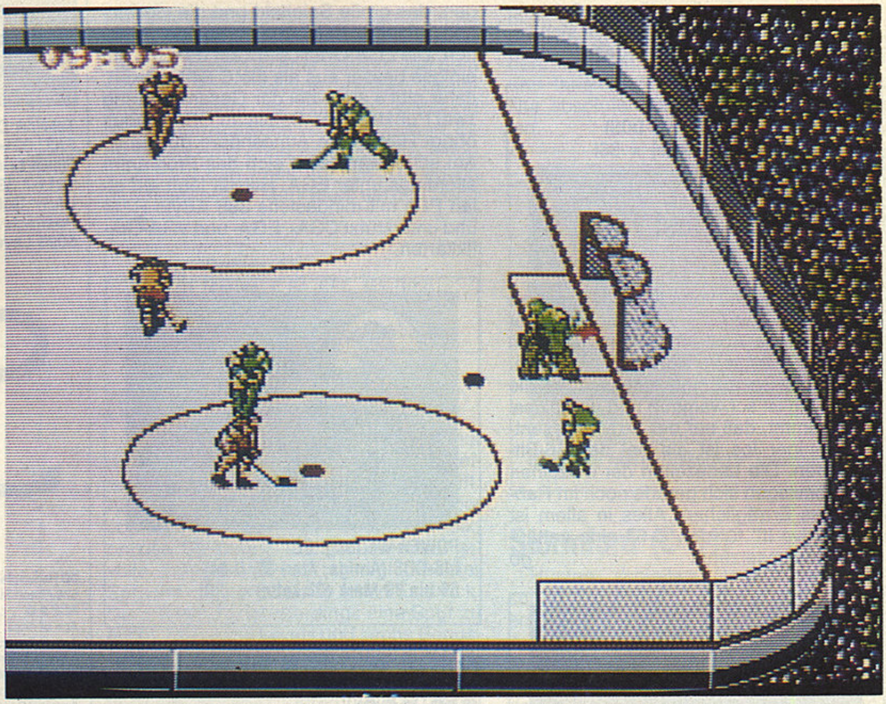
für IBM

3D Helicopter E	54.-	Jet Fighter	95.-
688 Attach Submariae	77.-	King Arthur	a.A.
ACE 2 D	46.-	King of the Beach E	67.-
Ace of Aces	47.-	Kings Quest 4 E	86.-
Action Service DEH	53.-	● Kings Quest Triple EH	71.-
Adventure Creator	99.-	Lancelot	48.-
Alt.Reality City D	54.-	Leisure Suit Larry... E	79.-
American B Icehockaey E	61.-	● Leisure Suit Larry 2 E	61.-
Archipel Beagolsa E	79.-	Lombard RAC Ralley D	61.-
Balance of Power EH	70.-	Maccedam Bump. DEH	50.-
Balance of Power 1990	62.-	Man Hunter	83.-
Bard's Tale 1 D	70.-	Marillo D	57.-
Bard's Tale 2	63.-	Millenium 2.2 D	73.-
Bedlam	50.-	Oil Imperium D	57.-
Better dead than Alien	50.-	Off Shore Warrior D	48.-
Billard Simulator	95.-	Out Run DE	61.-
Bionic Commando	47.-	PC-Gold Hits	48.-
Black Jack Academy	79.-	Personal Nightmare DE	95.-
Blueberry:		Peter Rose	71.-
Das Gespenst... D	53.-	Phantasm	63.-
Bob Morane S.F.	50.-	PHM Pegasus DEH	63.-
● Börsenfieber D	71.-	Police Quest E	54.-
Boulder Dash 1 D	27.-	● Police Quest 2 E	61.-
Boulder Dash 2 D	27.-	Pool of Radiance	63.-
California Games	61.-	T.President is Missing D	63.-
Captain Blood DH	61.-	Rogue	27.-
Carrier Command D	72.-	Running Man D	67.-
Chamonix Challenge		Saboteur 2 (Av.Angel)	37.-
DEH	66.-	Saured Lord E	67.-
Chess	66.-	Sherlock	79.-
Chessmaster 2000 D	71.-	Sidewinder D	28.-
Chuck Y.'s Adv.Flight D	71.-	Silpheed	77.-
Circus Atraction	57.-	Sommer Olympiade 88	71.-
Circus Games D	71.-	Space Quest E	54.-
Cut Throats EH	75.-	Space Quest 2 E	54.-
Dakar 89	45.-	Space Quest 3 E	69.-
Darkside EH	48.-	Starflight DH	63.-
Deadline EH	75.-	Stargoose D	63.-
Defcon 5 D	63.-	Star Rank Boxing	66.-
Def. of the Crown E	92.-	Star Trek E	71.-
Eden Blues D	63.-	Stationfall EH	75.-
Elite	71.-	Stellar Crusade	83.-
Emmanuelle DE	53.-	Storm	25.-
Epix-Compilation	63.-	Sub Battle EH	61.-
● F16 Falcon DH	99.-	Test Drive	73.-
F16 Falcon (AT&EGA)	99.-	Tetris EH	50.-
Final Assault	48.-	Thunderc Thopper H,E	61.-
Fire and Forget D	61.-	Train D	63.-
Firebrigade	a.A.	Univ. Mil. Simulation D	71.-
MS Flight Simul.3.0 D	122.-	UMS Scenery 1 D	37.-
Freedom D	53.-	UMS Scenery 2 D	37.-
Fußball Manager 2 D	54.-	Vorgotten Worlds	51.-
Galactic Conqueror	63.-	● Wall Street Wizzard D	61.-
Gnome Ranger	37.-	Waterloo	71.-
Goldrush	85.-	Willow	63.-
Grand Prix Tennis D	29.-	Winter Edition	92.-
Grand Monster Slam DE	53.-	Witness EH	75.-
Hanse DE	71.-	World Games	61.-
Hostages D	56.-	World Series Baseball E	45.-
Impact E	40.-	● Yuppie's Revange D	71.-
Indian Mission D	49.-	Zak McKracken	55.-
Jagd auf Roter Oktober	71.-		

Alle Preise in DM.. A.A.:Preis auf Anfrage. Spiele laufen mitCGA-Karte, E = zus. EGA; H = zus. Hercules. D = deutsches Manual. Versand bei Vorkasse 5.- DM, NN 8.- DM . Weitere Spiele Listen sind nicht verfügbar!

Blades of Steel

Eishockey für harte Burschen mit flinkem Puck-Geschiebe und deftigen Schlägereien.



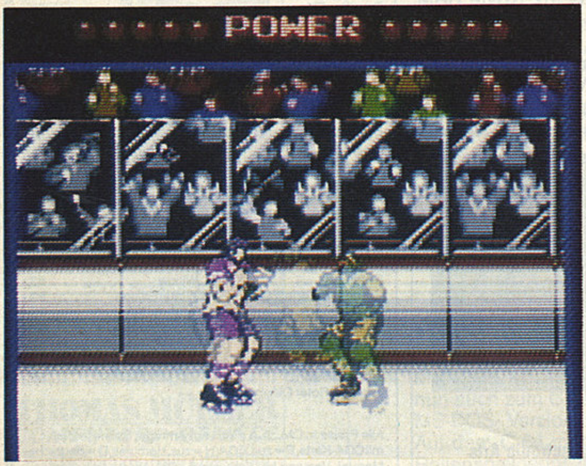
An hektischen Torszenen herrscht kein Mangel. Ein guter Goalie ist die halbe Miete.

Beim ersten Rempler bleibt er noch ruhig und friedlich, beim zweiten knurrt er schon unwirsch, doch beim dritten Check ist es ihm zuviel: Der hartgesottene Eishockey-Stürmer wirft seine Handschuhe weg und stürzt sich auf den angriffslustigen Gegenspieler. Eine fröhliche Keilerei beginnt, die das Publikum viel mehr entzückt als den Schiedsrichter. Beim richtigen Eishockey müssen rauflustige Rauhbeine auf die Strafbank. Konamis Eishockey-Simulation "Blades of Steel" hat eine kleine Sonderregel zu bieten: Die beiden Spieler stehen sich zunächst wie bei einem Boxkampf gegenüber. Wer zuerst fünfmal den Gegner trifft, schickt ihn zu Boden. Der Verlierer des Boxkampfs muß nun aufs Sünderbänkchen, während die Mannschaft des Siegers vorübergehend einen Mann mehr auf dem Eis hat.

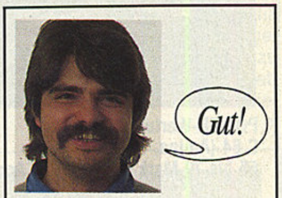
Blades of Steel tauchte zum ersten Mal in den Spielhallen auf. Die Umsetzung fürs Nintendo-Videospiel wird wahrscheinlich im Herbst diesen Jahres in Deutschland erscheinen. Mit Joypad und den beiden Feuerknöpfen schlägt man gescheite Pässe und läßt stramme Schüsse vom Stapel. Greift der Gegner an, steuern Sie sowohl einen Abwehrspieler als auch den Torwart Ihres Teams. Anhand eines Pfeils, der auf der Torlinie auf und ab wandert, kann man die Schußrichtung abschätzen. Sie können gegen einen Mitspieler oder ein Computerteam antreten. Der Computer erweist sich mit drei Schwierigkeitsgraden von "lachhaft" bis "ganz schön happig" als herausfordernder Gegner. Steht es am Ende einer Partie unentschieden, findet ein Penalty-Schießen statt. Läßt sich hier kein Sieger ermitteln, entscheidet der "Sudden Death". *hl*

Nintendo Entertainment System
89 Mark (Modul) ★ Konami

Grafik: 75	Sound: 80	Schwierigkeit: mittel
POWER-Wertung: 76		
Eishockey mit allem, was dazugehört: Tore, Checks, Raufereien		



Keilerei in Großaufnahme: Der Verlierer muß auf die Strafbank



Normalerweise bin ich ja kein großer Freund von Sportspielen, aber Blades of Steel macht sogar mir Spaß. Hier wird Eishockey pur geboten. Wer einen Partner hat und zu zweit spielt, fühlt sich wie im richtigen Stadion. Große Spielfiguren und hohes Tempo fordern immer wieder zu einem neuen Match heraus. Spitze sind die Prügelszenen, wenn sich zwei Spieler in die Haare kriegen.

Eine Eishockey-Simulation für Nintendo-System gibt's schon seit längerem: das fantastische "Ice Hockey". Mit Konamis Blades of Steel kündigt sich ein hochkarätiger Konkurrent an. Das Modul bietet allerfeinste Eishockey-Action und hat technische Klasse. Die Spieler-Sprites sind schön groß und gut voneinander zu unterscheiden. Die kernigen Musikstücke zu Spielbeginn oder die Jingles bei Torerfolgen klingen prima, dazu gibt's gekonntes Publikumsgeraune und Sprache.

Im direkten Vergleich gefällt mir der Rivale Ice Hockey spielerisch etwas besser. So rasant das Geschehen auch abläuft, eine Portion Zufall ist bei Blades of Steel immer mit im Spiel. Einen Mordsspaß macht das Programm trotzdem. Wenn Sie bei Sportspielen Wert auf gute Grafik und Sound sowie unkomplizierte Steuerung legen, ist Blades of Steel das Modul Ihrer Träume.

Poseidon Wars

Sega Master System (+ 3D-Brille)
89 Mark (Zwei Mega Cartridge) ★ Sega

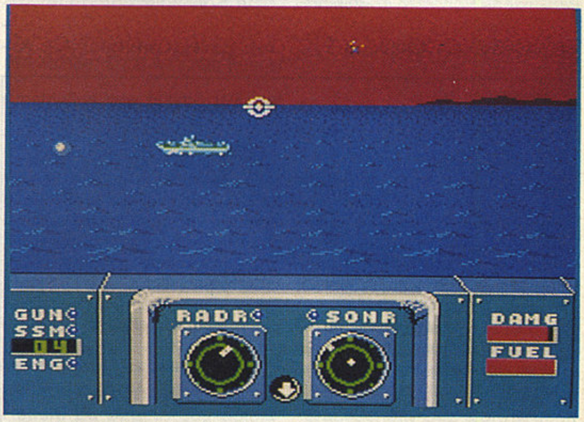
Grafik: 37	Sound: 19	Schwierigkeit: leicht
POWER-Wertung: 36		
Abgewrackte Salzwasser-Tragödie ohne Tiefgang		

Nicht in der Luft, im Weltraum oder an Land findet das neue Sega-3D-Spiel statt: Diesmal wird auf dem Wasser gekämpft, daß es nur so schäumt. Die Handlung von "Poseidon Wars" ist altbekannt: Irgendwo auf der Welt findet ein kriegerischer Konflikt statt. Sie, der wasserfeste Kapitän, werden ins Krisengebiet geschickt. Ihr Schiff "Poseidon" ist mit einer Bordkanone ausgerüstet, die Angreifer aus der Luft und auf dem Wasser abwehrt. Die Gegner setzen alles daran, Ihr Schiff außer Gefecht zu setzen. Einige Flugzeug-Formationen ziehen ruhig über den Himmel, andere kommen direkt auf Sie zu und beschießen die Poseidon mit Raketen. Dann müssen Sie das Fadenkeuz hochreißen, um sowohl die Flugzeuge als auch die anfliegenden Raketen vom Himmel zu holen.

Bei der Verteidigung helfen Ihnen das Radar und das Sonar. Beide zeigen Positionen von Angreifern bereits an, wenn diese mit bloßem Auge noch nicht zu sehen sind. Sie sollten sich vor den Schüssen der Flugzeuge und den von den feindlichen Booten abgeworfenen Torpedos vorsehen. Durch Drehung des Schiffes können Sie diesen ausweichen.

Obwohl Poseidon Wars die 3D-Brille von Sega unterstützt, kann man es auch ohne diese Erweiterung spielen: Zu Spielbeginn steht ein 2D-Modus mit normaler Grafik zur Wahl. *hf*

Langsam bekommt Sega den Kniff mit der 3D-Grafik raus. Das Bild ist erstaunlich plastisch, vor allem, wenn man das Zimmer abdunkelt. Auch die Bewegungen der feindlichen Schiffe und Flugzeuge sind erstaunlich gut zu verfolgen. Das Spiel selber ist allerdings nicht umwerfend. Die Steuerung des Fadenkreuzes ist teilweise zu träge und zu ungenau, so daß ein ankommender Feind erst zu spät oder gar nicht getroffen wird. Als ich einmal den Trick raus hatte, kam ich prompt in den achten Level. Da es insgesamt 16 Missionen gibt, dürfte das Spielvergnügen nur von kurzer Dauer sein. Auch wenn Sie unbedingt ein neues Spiel für Ihre 3D-Brille suchen, kann ich vom Kauf von Poseidon Wars nur abraten.



Flaue Ballerei in trüben Gewässern

Wanted

Sega Master System (+ Lichtpistole)
89 Mark (zwei Mega Cartridge) ★ Sega

Grafik: 57	Sound: 43	Schwierigkeit: mittel
POWER-Wertung: 56		
Wild-West-Gefecht für Lichtpistolen-Sheriffs		

Wieder einmal gilt es, Recht und Ordnung zu bewahren, und böse Buben dem gerechten Gang der Dinge entgegenzuführen. Diesmal kämpft das Gute in Form eines Cowboys im Wilden Westen gegen eine Bande Saloon-Rabauken. Mit einer Pistole bewaffnet zieht der Held durch verschiedene Städte, um den dort ansässigen Bösewichtern den Garaus zu machen.

Gespielt wird "Wanted" mit der Lichtpistole. Das Spielfeld scrollt langsam von rechts nach links, wobei im Spielfeld hinter Türen, Fenstern oder in Häusergassen die Spitzbuben mit gezückter Waffe auftauchen. Einige Personen sind jedoch harmlose Passanten, die auf gar keinen Fall erledigt werden dürfen, sonst gibt's Lebensenergie-Abzüge. Diese Energie verringert sich auch dann, wenn man einen auftauchenden Feind zu lange gewähren läßt. Dieser schießt dann eine Salve auf den gestreßten Stadthüter. Nach ungefähr zehn Treffern ist das Spiel vorbei.

Am Schluß der Stadt taucht ein Ober-Bösewicht auf, der öfters getroffen werden muß. Sollte man das alles überlebt haben, wird die verbliebene Lebensenergie aufs Punktekonto gutgeschrieben. Die nächste Runde beginnt man wieder mit voller Energie. Nach einem Ritt zur nächsten Stadt und einer Runde am Schießstand geht das Duell mit den Desperados weiter. *hf*

Wenn man die Lichtpistole fürs Master System gekauft hat, wird man modulmäßig nicht im Stich gelassen. Allerdings hätten die Programmierer bei Wanted etwas größere Sorgfalt walten lassen können. Zum einen sind die Figuren sehr klein und damit auch schwer zu treffen, zum anderen ist das Zielen bei diesem Modul eher Glückssache. Die gleiche Lichtpistole, die mir gute Dienste bei "Gangster Town" und "Shooting Gallery" leistete, versagte bei diesem Spiel des öfteren. Das Spielprinzip ist etwas bei "Bank Panic" abgeschaut. Trotzdem: Durch die wechselnde Grafik und die immer wieder reaktionsfordernden Spielsituationen ist das Modul für Pistolenbesitzer nicht uninteressant.

Da wird selbst John Wayne ▶ blaß vor Neid

Dungeon Explorer

PC-Engine
119 Mark (Modul) ★ Hudson Soft

Grafik: 77	Sound: 72	Schwierigkeit: leicht
POWER-Wertung: 75		
Eine Art "Gauntlet" de Luxe für bis zu fünf Spieler		

Dunkle Gewölbe, abscheuliche Monsterhorden, tiefe Wälder und rätselhafte japanische Schriftzeichen sind die Zutaten für ein neues PC-Engine-Modul: "Dungeon Explorer" ist ein Gemisch aus "Gauntlet II" und ein bißchen "Legend of Zelda". Sie steuern eine Spielfigur durch Labyrinthe, die aus der Vogelperspektive gezeigt werden. Am Anfang des Spieles darf man aus sieben Figuren seinen Liebling heraussuchen. Jeder dieser Charaktere hat verschiedene Fähigkeiten und ähnlich wie in einem Rollenspiel Charakterwerte und Hit-Points.

Bei Dungeon Explorer gibt es nicht nur finstere Verliese, sondern auch eine große Oberwelt. Viele Hütten, große Burgen und dunkle Wälder laden zum Erforschen ein. Natürlich stecken in den tiefsten Gewölben die dicksten Monster, die Monster-Generatoren entschlüpfen. Als Belohnung fürs Killen der Schlußmonster gibt es mehr Hit-Points und bessere Charakterwerte. Wenn die Spielfigur alle fünf Leben ausgehaucht hat, erscheint ein Paßwort auf dem Bildschirm. Gibt man zu Spielbeginn das Paßwort ein, fängt man mit dem zuletzt erreichten Erfahrungs-Level wieder an. PC-Engine-Besitzer die einen Fünf-Spieler-Adapter, und willige Freunde haben, können mit bis zu fünf Spielern in den Dungeons wüten. *mh*

Tödliche Flammen lodern im Dungeon-Zwielicht

Dungeon Explorer ist einfach Spitze. Das "Gauntlet"-Prinzip wurde tüchtig aufgepeppt und mit ein paar Rollenspiel-Elementen versehen. Die Grafik ist super und sieht sogar noch besser aus als beim "Gauntlet II"-Spielautomaten. Der Spieler wird außerdem vom unheimlich guten Stereosound verwöhnt.

Am meisten Spaß bringt das Spiel, wenn man mit mehreren Kumpels in den Verliesen rumläuft. Alleine geht's zwar auch, aber dadurch wird das Spiel gerade am Anfang schwerer. Die vielen japanischen Texte im Spiel geben Tips, aber Dungeon Explorer ist auch ohne diese Hinweise zu lösen. Wer eine PC-Engine hat und sich nicht "Dungeon Explorer" kauft, ist selber schuld.

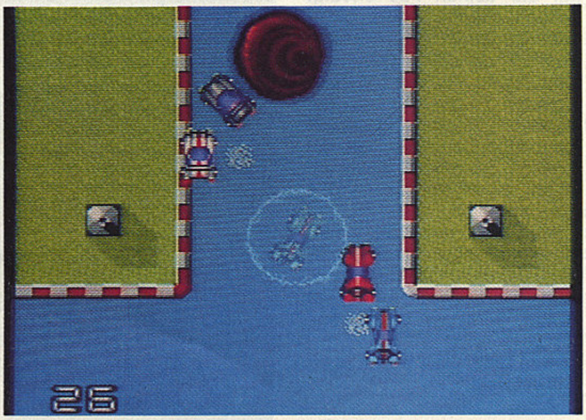
Moto Roader

PC-Engine
99 Mark (Modul) ★ NCS

Grafik: 39	Sound: 58	Schwierigkeit: leicht
POWER-Wertung: 74		
Raffiniertes Rennspiel um Geld, Punkte, Ruhm und Ehre		

Moto Roader für die PC-Engine ist ein etwas anderes Autorennspiel. Die Grafik ist nicht im 3D-Look, sondern wird aus der Vogelperspektive gezeigt. Mit einem Fünf-Spiele- Adapter und entsprechend vielen Joypads können bis zu fünf Spieler gleichzeitig Rennen um Ruhm, Ehre und Geld austragen. Wenn weniger als fünf Spieler teilnehmen, werden die restlichen Wagen vom Computer gesteuert. Alle fünf Wagen sind immer gleichzeitig auf dem Bildschirm. Fällt einer der Wagen zurück, erscheint ein blauer Kreis und wirft ihn ein paar Meter nach vorn. Das kostet aber immer eine Einheit Treibstoff. Insgesamt gibt es fünf verschiedene Kurse mit je acht Strecken, die durchfahren werden können: Einen Anfängerkurs, zwei Schauplätze mit Original-Rennstrecken und zwei Trickkurse mit vielen Hindernissen und Schikanen.

Nach einiger Eingewöhnungszeit, um mit der Steuerung, den vielen Extras und den vertrackten Kursen klar zu kommen, machte Moto Roader höllisch viel Spaß; besonders, wenn man mit mehreren menschlichen Mitspielern fährt. Die vielen Strecken und Hindernisse sorgen für dauerhafte Kurzweil. Sehr gut auch die Idee mit dem Treibstoff: Für jedes Rennen hat man nur eine bestimmte Menge Benzin zur Verfügung. Wer damit nicht auskommt, bekommt Meisterschaftspunkte abgezogen. Leider entscheiden nicht nur die richtigen Extras und die Fahrkunst über Sieg oder Niederlage, sondern manchmal ist auch Glück vonnöten. Gerade im Zieleinlauf kann es passieren, daß einem ein zurückgefallener Wagen vor die Nase geworfen wird — ärgerlich. Auf alle Fälle sehenswert.



Am Ende eines Rennens werden je nach Plazierung Punkte und Geldprämien verteilt. Mit dem gewonnenen Geld können die anfangs mageren Autos erheblich verbessert werden. Da können so feine Sachen gekauft werden wie größere Motoren, Turbos, bessere Reifen und windschnittigere Karosserien. Außerdem werden noch besondere Extras zum Verkauf angeboten. Da gibt es Granatwerfer, Bomben, Nitro und Reservebenzin. *mh*

◀ **Der blaue Kreis "warpt" den Wagen gleich nach vorn**

Turbo Out Run

Grafik: 78	Sound: 71	Schwierigkeit: mittel
POWER-Wertung: 73		
Strafzettelreife Highway-Raserei fernab von allen Tempolimits		

Gang rein, Bleifuß aufs Pedal und ab geht's mit dem schneidigen Testarossa-Schlitten auf einer Tour quer durch die USA. Schon im unvergessenen ersten Out Run-Automaten kam ein unvergleichliches Fahrgefühl auf. Jetzt hat Sega in Sachen Grafik, Sound und Fahrgefühl noch einmal zugelegt.

Zunächst ist da einmal der Turbo-Booster, der neu in den Testarossa eingebaut wurde. Ferrari würde sich wundern. Ein Knopfdruck seitlich an der Gangschaltung aktiviert den Höllen-Beschleuniger, aus den Auspuffrohren schießt eine Stichflamme und der Wagen macht einen Satz, daß es die Insassen nur so schüttelt.

Mit blonder Braut im roten Renner

Sega hat es tatsächlich geschafft, das sagenhafte Out Run zu verbessern. Das Fahrgefühl bei "Turbo Out Run" ist noch eine Spur besser und die Musik läßt sich auch hören. Da kommen bei mir richtige Miami-Vice-Gefühle auf. Das einzige, was mich am Automaten stört, ist die teilweise etwas hektische Streckenführung. Manchmal muß man schon heftig hin- und herschalten sowie Gas- und Bremspedal bearbeiten, damit man nicht von der Strecke fliegt oder einen Mitfahrer rammt.

Ich bin mal gespannt, wie die Spiele-Firmen die Umsetzungen auf Heimcomputern programmieren. Wahrscheinlich muß man sich auf Abstriche im Spielvergnügen einstellen. Bei der teuren Hardware des Automaten scheint mir eine Umsetzung unmöglich.

Die Strecken sind bei "Turbo Out Run" wesentlich abwechslungsreicher. Gelegentlich tauchen auf der Fahrbahn Hindernisse wie Absperrungen, Holzbalken und Wasserspuren auf. Schneesturm, Regen und Wind machen das Fahren an einigen Streckenabschnitten riskanter. Nach jedem durchfahrenen Kurs wählt man eine Zusatzausrüstung. Zur Auswahl stehen ein schnellerer Motor und besser haftende Reifen. Zu Beginn des Spiels kann man sich aussuchen, ob der Wagen ein Automatik-Getriebe oder Gangschaltung und Kupplung haben soll. Zusätzlich zur Gangschaltung hat der Automat noch ein Gas- und ein Bremspedal. Sollte man in der gegebenen Zeit nicht durch eine Strecke kommen, kann man mit einem weiteren Markstück zu Beginn desselben Strecken-Abschnittes weitermachen. Wir testeten das Standmodell des Automaten. Eine Ausführung mit hydraulischem Sitz steht jedoch ebenfalls in den Spielhallen. *hf*

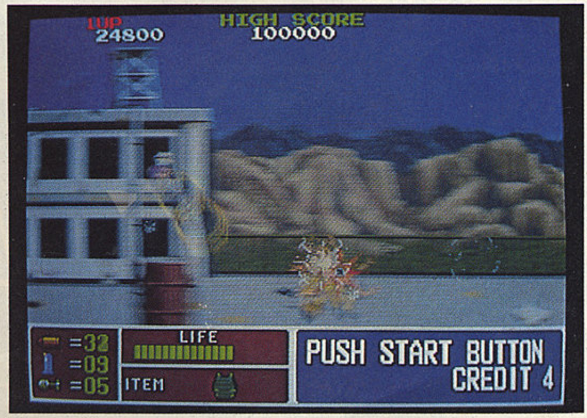
Operation Thunderbolt

Grafik: 63	Sound: 78	Schwierigkeit: mittel
POWER-Wertung: 71		
Ruppige Knallereien beim Nachfolger zu Operation Wolf		

Oh, Himmel! Nach Operation Wolf und N.A.R.C. jetzt noch ein Automat, dessen Geschmacklosigkeit nur noch durch die äußerst realistischen Schreie der sterbenden Spielfiguren übertroffen wird. Ich hätte überhaupt nichts dagegen gehabt, wenn auf dem Automaten abstrakte Gebilde abgeschossen würden, und die ratternden Maschinenpistolen Lasergewehre wären. Denn eins kann ich nicht verleugnen: Der Automat ist technisch gut gemacht. Auch das 3D-Scrolling, das beim Vorgänger-Automaten noch nicht vorhanden war, gefiel mit gut. So aber ist der brutale Automat nur etwas für verkappte Rambos, die sich in der Spielhalle abreagieren wollen.

Für all jene, die vom Menschen-Metzeln à la "Operation Wolf" nicht genug bekommen können, gibt es von Taito jetzt den Nachfolger. "Operation Thunderbolt" zeichnet sich wie sein Vorgänger durch exzessive Ballereien aus.

Wieder einmal gilt es, Gefangene aus der Hand böser Terroristen zu befreien. Im ersten Level marschiert der Held des Geschehens mit einer Maschinenpistole und mehreren Magazinen bewaffnet durch die leere Straße. Das Spielfeld wird aus der Sicht des Helden dargestellt, die Straße mit Häusern und Laternenpfählen scrollt dreidimensional vorbei. Plötzlich springen aus den Seitengassen Gewehrschützen. Einmal den Abzugshahn der Maschinenpistole durchgezogen (die übrigens am Automaten wie bei einer richtigen Maschinenpistole rüttelt) und die Straße ist leergefegt. Im Laufe des Gefechts tauchen die Gegner in immer größeren Zahlen auf, und es wird immer schwieriger, ihnen Herr zu werden. Außerdem wird die Munition knapp.



Action ohne Atemholen — schneller als jede Kamera

In höheren Levels wird man dann mit allem möglichen Kriegsmaterial beworfen: Messer, Handgranaten und sogar Raketen gilt es mit der MP abzuwehren. Nach zirka 50 eingesteckten Treffern muß dann auch der Automatenheld erkennen, daß er den Weg aller Sterblichen gehen muß. Der Automat läßt sich auch zu zweit gleichzeitig spielen. *hf*

POWER PLAY VORSCHAU

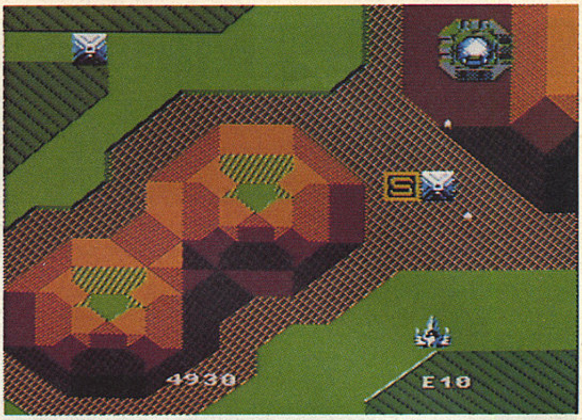
Harrison Ford hetzt mit grimmigem Gesichtsausdruck im neuen Indiana Jones-Film von einer Gefahr zur anderen

Regie führt Steven Spielberg, produziert hat George Lucas und die Titelrolle spielt Harrison Ford: Das kann doch nur der neue Indiana Jones-Film sein. Im September läuft "Indiana Jones and the last Crusade" endlich auch bei uns an. Zeitgleich erscheinen zwei Computerspiele zum Film: ein Actionspiel und ein Adventure. In der nächsten *POWER PLAY* testen wir nicht nur exklusiv beide Programme, sondern informieren Euch auch über den Film und veranstalten ein riesiges Preisausschreiben.

Seit einiger Zeit beschäftigt SSI's neuestes Opus "Star Command" die Rollenspieler in unserer Redaktion. Von einer Weltraumstation aus erforschen Sie und Ihre Crew eine ganze Galaxis. Das Absolvieren gefährlicher Missionen wie das Aufstöbern eines Weltraum-Piraten oder die Rettung einer Prinzessin sorgen für das nötige Kleingeld, das man dringend braucht. Neue Raumschiffe, Waffen und Ausrüstung sind unverschämt teuer. Mehr über die Geheimnisse des Star Command-Kosmos beim ausführlichen Test in der nächsten Ausgabe.

Sega-, Nintendo-, und PC-Engine-Besitzer werden wieder mit einem eigenen Videospiele-Teil bedient. Unter anderem steht der Test von "Alpha Mission" an, einem Nintendo-Modul, das Ende 1989 in Deutschland erscheinen soll.

Dazu gibt's die bewährte Mischung aus Computerspiele-Tests, praktischen Power-Tips, Trends und News. Starkiller darf natürlich auch nicht fehlen. Alles Gute bis zum nächsten Monat!



Action, Extras, Aliens: Alpha Mission sorgt für heftiges Geballer auf Nintendo-Videospielen

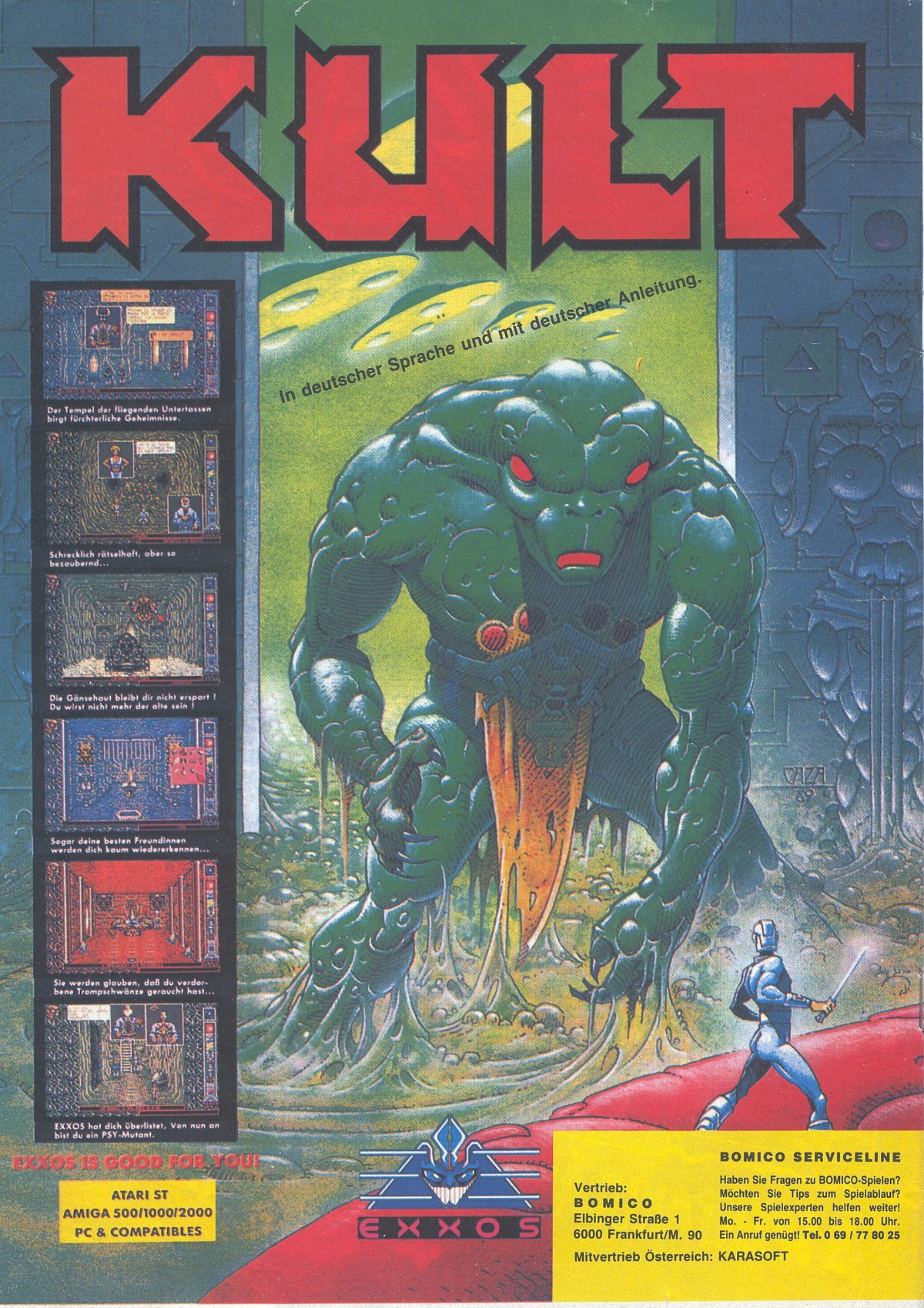
Acht Männer und ein Raumschiff: Science-fiction-Fans dürfen sich auf Star Command freuen

Die nächste Ausgabe von POWER PLAY erscheint zusammen mit HAPPY-COMPUTER am 14. August

INSERENTENVERZEICHNIS

Bomico	64
Computershop	23
CPS Frank Heidak	27
CWM	33
Decos	37
Dynamic	37
Easysoft	57
Eurosystems	16, 17
Flashpoint	55
Fun Tastic	19
Joysoft	31
Joystick	33
Karosoft	13
Microprose	6/7, 43, 47, 53
Müller Computerservice	56
Playsoft	33
Rushware	21
Schlichting Computerstudio	35
Schuster Electronic	25
US Gold	2, 63
Wial Versand	55

POWER PLAY CLASSICS
NEHMEN SIE'S AUF MIT
DER ARCADE POWER
IMPOSSIBLE MISSION II™
CALIFORNIA GAMES™
STREET SPORTS BASKETBALL™
SOLOMON'S KEY™
HAWKEYE
CBM 64/128 KASSETTE
CBM 64/128 DISKETTE
5 SPEKTAKULÄRE ARCADE-HITS VON ...
WORLD BEATERS
U.S. GOLD
U.S. Gold Ltd., Units 2/3 Holford Way, Holford,
Birmingham B6 7AX, England. Tel (UK) 021 652 3388


KULT
In deutscher Sprache und mit deutscher Anleitung.
Der Tempel der fliegenden Untertassen birgt fürchterliche Geheimnisse.
Schrecklich rätselhaft, aber so bezaubernd...
Die Gänsehaut bleibt dir nicht erspart ! Du wirst nicht mehr der alte sein !
Sogar deine besten Freundinnen werden dich kaum wiedererkennen...
Sie werden glauben, daß du verdorbene Trompschwänze geraucht hast...
EXXOS hat dich überlistet, Von nun an bist du ein PSY-Mutant.
EXXOS IS GOOD FOR YOU!
ATARI ST
AMIGA 500/1000/2000
PC & COMPATIBLES
EXXOS
BOMICO SERVICELINE
Haben Sie Fragen zu BOMICO-Spielen? Möchten Sie Tips zum Spielablauf? Unsere Spielexperten helfen weiter! Mo. - Fr. von 15.00 bis 18.00 Uhr. Ein Anruf genügt! Tel. 0 69 / 77 80 25
Vertrieb:
BOMICO
Elbinger Straße 1
6000 Frankfurt/M. 90
Mitvertrieb Österreich: KARASOFT